ゲームの基本

戦場マップ

部隊の行動

部隊の生産

その他の操作

キャンペーンの処理

内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

- ●CD-ROM・・・1枚
- ●大戦略　大東亜興亡史2 ユーザーズマニュアル（本書）・・・1冊
- ●インストール前に必ずお読みください・・・1枚
- ●ユーザー登録はがき／保証書・・・1枚

必要なシステム構成

本製品『大戦略　大東亜興亡史2～トラ・トラ・トラ　ワレ奇襲ニ成功セリ～』（以下、『大東亜興亡史2』）は、以下の環境で動作するように設計されています。

●動作環境

・Microsoft WindowsXP日本語版／Microsoft WindowsMe日本語版／Microsoft Windows2000 Professional日本語版／Microsoft Windows 98日本語版のいずれかが動作する環境
・Microsoft社のDirectX9.0c（本製品のCD-ROMに収録されています）に対応した環境

●対応機種

・PentiumⅢ500MHz以上のCPU（1.2GHz以上を推奨）
・CD-ROMドライブ（実行時を含む）
・DirectDraw対応で4MB以上のVRAMを搭載し、1024×768ドット・16ビットHigh Colorのカラー表示が可能な環境
・128MB以上のメモリ（256MB以上を推奨）

※WindowsXP/2000をご使用の場合、256MB以上のメモリを搭載していると、より快適に動作します。

・900MB以上のハードディスクの空き容量
・BGM・効果音再生には、WindowsXP/Me/2000/98対応のPCM音源が必要です。

※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。

※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX9.0c（本製品のCD-ROMに収録されています）と、DirectX9.0cに対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectX9.0cの対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。

※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、システムソフト・アルファーのWEBページ http：//www．ss-alpha．co．jp/をご覧ください。

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

インストールの手順

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックして実行してください。

③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。

⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

DirectX9.0cのセットアップ

DirectX9.0cがインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX9.0cをインストールしてください。

①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら、【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX9.0c」に対応しており、すでに「DirectX9.0c」がインストールされている場合は、「DirectX9.0c」をインストールする必要はありません。

DirectX9.0cとは

DirectX9.0cとはMicrosoft社によって開発されたWindowsXP/Me/2000/98用追加機能ソフトです。

DirectX9.0cを使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX9.0cが持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

DirectX9.0cの使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX9.0cの対応状況とサポート、DirectX9.0c対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。

DirectX9.0cが正しく機能するためには、DirectX9.0c対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用のDirectX9.0c対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。

特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX9.0c対応デバイスドライバをお使いください。

●DirectX9.0c未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX9.0cをインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX9.0c対応デバイスドライバをご使用ください。

・WindowsXP/Me/2000/98が正常に動作しない。

・WindowsXP/Me/2000/98の画面が正しく表示されない。

・WindowsXP/Me/2000/98の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『大東亜興亡史2』のアンインストール方法を説明します。

★アンインストールの手順

①【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。

②【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除】)をクリックすると、【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】)が表示されます。

③リスト(【セットアップと削除】欄)の下部には、自動的に削除可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『大戦略　大東亜興亡史2』を選択し、次に【変更と削除】(【追加と削除】)をクリックしてください。

④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)】をクリックします。

⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『大戦略　大東亜興亡史2』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】をクリックしてください。

これで、ハードディスクから『大東亜興亡史2』に関する一切のファイルが削除されます。

ゲームの起動

『大東亜興亡史2』の起動は、以下の手順で行なってください。

①『大東亜興亡史2』のCD-ROMをドライブにセットしてください。

※CD-ROMのオートラン機能により起動画面が自動的に表示される場合は、【ゲームの起動】をクリックしてください。

②Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。

③メニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大東亜興亡史2」の中の「大戦略　大東亜興亡史2」をクリックしてください。

※本製品の起動には、必ず製品版のCD-ROMが必要です。

④シリアルキーコードの入力画面が表示されるので、同梱の『インストール前に必ずお読みください』に記された25桁のシリアルキーコードを入力してください。

※2回目以降の起動時には、シリアルキーコードの入力は不要です。

⑤【ディスクチェック】ボタンをクリックしてください。

⑥しばらくするとゲームが起動し、タイトル画面が表示されます。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98のマニュアルでご確認ください。

●日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

●IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。

●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。

●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。

●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。

●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただくために、ユーザー登録をお願いしております。ユーザー登録の方法には、以下の2通りがあ

ります。原則として、ご購入後2週間以内にユーザー登録をしてくださいますよう、お願い申し上げます。

●ユーザー登録カードをご郵送いただいて登録

本製品に同梱されております「ユーザー登録カード」に、必要事項をすべてご記入いただいて、ご投函ください。なお、たいへん恐れ入りますが、切手をお貼りください。「ユーザー登録カード」裏面のアンケートにもお答えいただくと幸いです。

●オンラインでユーザー登録

インストール終了後、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大東亜興亡史2」の中の「ユーザー登録」をクリックすると、ブラウザーが起動し、弊社のWEBページの専用コーナーに接続されます。後は画面の指示にしたがってユーザー登録を行なってください。

このとき同時に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。その際は、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大東亜興亡史2」の中の「アンケート」をクリックしてください。

なお、上記の方法だけでなく、本製品CD-ROM内のルートディレクトリにも、弊社WEBページのユーザー登録専用コーナーへのショートカットが用意されています。

【スタート】メニュー、CD-ROM内のショートカット、お好みの方法をお使いください。

ゲームの基本

ゲームの概要と目的

『大東亜興亡史2』は、満州建国以降に大日本帝國と欧米列強・中国との間で繰り広げられた大東亜戦争での代表的な戦いを、キャンペーンシナリオとして再現したウォーシミュレーションゲームです。

ゲームには、大日本帝國・米国・英国・ソビエト・中国国民党・中国共産党・濠州（オーストラリア）・仏蘭西（フランス）・阿蘭陀（オランダ）・印度（インド）・独逸（ドイツ）・伊太利亜（イタリア）の12陣営の軍隊が実際に使用していた兵器と、史実の上で実戦配備に間に合わなかった開発途上の兵器が、あわせて約1150種類登場します。

プレイヤーは、大日本帝國側または米国側に立って、当時の世界情勢に基づいた戦場マップ複数枚で構成されているキャンペーンシナリオを段階的にクリアしていくことになります。

このとき、各マップをクリアした時の戦果によって、キャンペーンシナリオは異なった分岐をしていきます。

各戦場マップ上では、BLUE・RED・GREEN・YELLOW・PURPLE・CYAN・ORANGE・MAGENTAに色分けされた最大8陣営（戦場マップによって陣営数は2～8陣営と異なります）の勢力が戦いを繰り広げます。

プレイヤーは、戦場マップ上で、部隊ごとに移動・戦闘・占領・輸送といった各種軍事行動を取っていきます。そしてプレイヤーは、マップごとに設定された「勝利条件」（15ページ参照）を満たすと、勝利することができます。また、戦場マップ上のすべての敵陣営部隊を殲滅するか、すべての敵根拠地を占領・破壊しても勝利することができます。

逆に、戦場マップ上で、自陣営の部隊をすべて撃破されたり、すべての根拠地を占領・破壊されて「敗北条件」（15ページ参照）に該当して、勝利条件を満たすことが不可能になると敗北したことになります。

なお、一度クリアしたキャンペーンマップは、シングルマップモードで単

体のマップとしてプレイできるようになります。

また、キャンペーンシナリオのようにクリアしていかなくても、単体でマップを楽しめるシナリオモードも用意されています。

※本製品では、現実の地形や史実での軍隊の配備状況を、極力リアルに再現しようと試みてはいます。しかし、ゲームという性格やプログラムの制約上、地形や部隊配置が抽象化されたり省略されるなど、現実と異なる表現になっている部分も多々あります。この点をあらかじめご了承ください。

ゲームの進行

フェイズとターン、日数

ゲームの進行は将棋と似ています。たとえば参戦陣営が2陣営なら、双方が先手・後手と交互に行動を取っていきます。5陣営の戦いなら、BLUE陣営からRED陣営、GREEN陣営、YELLOW陣営、PURPLE陣営までが順番に行動していき、勝敗が決するまでこれを繰り返します。

1陣営の行動回を「フェイズ」、すべての陣営が1回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。さらに各陣営のフェイズは、収入フェイズ→補給フェイズ→補充フェイズ→行動フェイズ→生産フェイズの5フェイズから構成されています。

この概念を示したものが下のチャートです。

■通常の1ターン中のフェイズの流れ

ゲームの流れ	ターン	次ターン	
BLUE 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	さらに次ターンへ
RED 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
GREEN 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
YELLOW 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
PURPLE 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
CYAN 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
ORANGE 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
MAGENTA 陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	

※2WAYマップ（43ページ参照）では、ターン構成が一部異なります。

■6ターンで1日が経過

1ターンは、ゲーム上の4時間として扱われ、これら4時間ごとの時間帯が「早朝」→「朝」→「昼」→「夕方」→「夜」→「深夜」と推移・表示

されます。そして6ターンが経過すると、戦場マップ上での24時間＝1日が経過したことになります。

　マップによって設定が異なりますが、最大日数は167日間（999ターン）に制限されています。

★ゲームの流れ――【新規ゲーム】からの実際のゲーム展開

①タイトル画面で、4種類ある【新規ゲーム】のいずれかをクリックして、プレイするモードを選択します。

●日本軍キャンペーン：大日本帝國として、中国・米国などの連合国相手に、大東亜戦争を戦っていくキャンペーンモードです。

●米軍キャンペーン：連合国の一翼である米国として、大日本帝國を相手に戦っていくキャンペーンモードです。

●シングルマップ：「日本軍キャンペーン」「米軍キャンペーン」で一度クリアしたキャンペーンマップを、単体のシングルマップとしてプレイできます。通常のキャンペーンマップとは異なり、担当陣営・陣営名・初期軍資金・最大軍資金・生産制限数・生産型・最大部隊数・思考ルーチン・同盟関係・作戦開始日時・作戦期限日時・天候などを自由に変更することができます。詳しくは『シングルマップモード』（120ページ）を参照してください。

●シナリオモード：キャンペーンをクリアしていなくても、キャンペーン中の代表的な戦場を、単独のマップとしてプレイできます。マップをクリアしても、次のマップに進むことはありません。初期配置部隊だけでプレイするマップなので、部隊を生産することはできません。

②「日本軍キャンペーン」で【新規ゲーム】を選択すると、キャンペーンシナリオの1枚目のマップである『盧溝橋事変』の「広域マップ」ダイアログが表示されます。作戦内容解説と、世界地図上での戦場の位置（赤い■マークが点滅します）を確認したら、【次へ】をクリックします。

※「米軍キャンペーン」で【新規ゲーム】を選択した場合は、『第二次重慶攻撃』マップからキャンペーンシナリオがスタートします。以降の基本的な操作は「日本軍キャンペーン」と同じです。

※シングルマップ、シナリオモードでは、最初に「マップ選択」ダイアログが表示されるのでマップを選択してください。シングルマップで選択できるマップは、キャンペーンモードでクリアしたマップだけになります。なお、シナリオモードでは、「広域マップ」ダイアログは表示されません。

③インターミッション画面（108ページ参照）が表示されます。初期状態では、【編成】タブを選択したときの画面が表示されます。

【編成】画面では、「生産ライン」（114ページ参照）に登録済みの兵器を、前もって生産して保有部隊リストに加え、作戦開始直後の生産フェイズでマップに追加配置することができます。また、前のマップから引き継いだ保有部隊を編成し直したり、進化改良（110ページ参照）することができます。

初めてのプレイのときは、前のマップからの引き継ぎ部隊はなく、戦場マップ上にはあらかじめ特定の部隊が初期配置されているだけなので、編成部隊リストには部隊は表示されません。

【開発】【生産】【搭乗】【経路】などを確認・設定したら（108ページ参照）、【次へ】をクリックします。

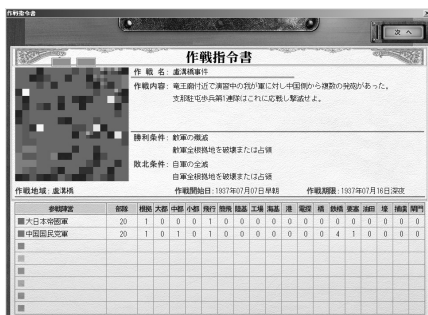
※シングルマップ、シナリオモードでは、インターミッション画面は表示されません。

※【タイトルへ】ボタンをクリックするとタイトル画面に戻ります。

※【保存】ボタンをクリックすると、ゲーム保存ダイアログ（25ページ参照）が表示されます。

※【読込】ボタンをクリックすると、ゲーム読込ダイアログが表示され、保存しておいたキャンペーンゲームを読み込んでゲームを再開できます。詳しくは『ゲームの再開』（27ページ）を参照してください。

※【地図】ボタンをクリックすると、②の「広域マップ」ダイアログを再び呼び出せます。

④戦場全体の縮小マップ、作戦名・作戦内容・勝利条件・敗北条件、作戦地域・作戦開始日・作戦期限、参戦陣営・最大部隊数・各建物数などをまとめた「作戦指令書」ダイアログが表示されます。2WAYマップ（43ページ参照）の場合、【◀◀】【▶▶】ボタンで、縮小マップに表示される内容を2マップの間で切り替えることができます。

内容を確認したら、【次へ】ボタンをクリックしてください。

⑤最後に、陣営ごとの設定を確認するための「マップ設定」ダイアログが表示されます。キャンペーンモード、シナリオモードでは「BGM」以外は変更することができません。

■「マップ設定」ダイアログ

- **「参戦」**：参戦陣営ごとに、あらかじめ設定されている担当プレイヤーが表示されます。人間プレイヤーの担当のときは【ユーザー】、コンピュータの担当ならば【CPU】、その陣営が「不参戦」の場合は陣営欄が空欄になります。
- **「BGM」**：その陣営のターンのときにBGMとして演奏される曲です。コンボボックスで曲を変更することができます。
- **「陣営」**：各陣営にあらかじめ付けられた名称が表示されます。
- **「資金」**：作戦開始時に、その陣営が所持することになる軍資金（「0」～「999999」）と、そのマップでの軍資金上限値です。軍資金は、毎タ

ーンの収入フェイズに、自陣営の都市群・油田から一定額がもたらされますが、部隊の生産や補充・修理、弾薬の補給などで消費されます。

●**「生産」**：左側には、生産制限数（「0」～「999」）が表示されます。マップで生産した部隊数が生産制限数に達すると、以後その陣営はそれ以上の部隊生産を行なえなくなります。右側には、各陣営ごとに設定された兵器の生産型が表示されます。

●**「部隊」**：そのマップで陣営が所持できる最大部隊数（「1」～「250」）です。部隊数は、戦闘での損耗や生産で常に上下動しますが、一時的にでもこの最大部隊数を越えることはできません。

●**「思考」**：その陣営をコンピュータが担当するときの、思考ルーチンの傾向です。以下の3種類があります。

侵攻重視：果敢に攻撃・前進・占領を繰り返す攻撃型の思考です。

防衛重視：敵陣営からの攻撃に対して防御を固める防衛型の思考です。

攻防均等：情勢を見ながら攻撃と防御を程よくこなす思考です。

●**「同盟」**：「同盟」欄で他の陣営色にチェックが入っている場合は、それらの陣営と同盟関係にあることを表わします。同盟関係にあると、以下の効果・影響があります。

・同盟陣営の索敵範囲を見ることができます。

・同盟陣営の部隊への攻撃や、同盟陣営の建物の占領・破壊はできません。ただし、誤射などが起こったときはこの限りではありません。

・途中で同盟を破棄したり締結したりはできません。

●**建物数**：陣営別の建物数の概要が一覧表で表示されます。

●**「作戦開始日」**：そのマップに設定された、作戦の開始年月日・時間帯と「天候」（42ページ参照）が表示されます。

●**「作戦期限」**：そのマップに設定された、作戦遂行までに許された年月日・時間帯の制限です。この制限ターン数に達するまでに勝利条件を満たさなければいけません。

⑥「マップ設定」ダイアログで【ゲーム開始】ボタンをクリックすると、戦場マップ（29ページ参照）が表示され、ゲームが開始されます。

※【戻る】ボタンをクリックするとインターミッション画面に戻ります。

⑦1ターン目の収入フェイズが訪れます。このフェイズでは、占領している都市群・油田から軍資金の収入があります。収入額などを確認したら、【OK】ボタンをクリックします。第1ターンでは、このフェイズはスキップされます。

⑧補給フェイズが訪れます。通常、補給フェイズでは、補給可能な部隊に対して、自動的に燃料や弾薬の補給が行なわれます。補給可能な部隊がない場合は、このフェイズはスキップされます。

⑨補充フェイズが訪れます。通常、このフェイズでは、補充・修理可能な部隊に対して、補充・修理が行なわれます。補充・修理可能な部隊がない場合は、このフェイズはスキップされます。

⑩補充フェイズが終了すると、いよいよ行動フェイズが訪れます。

●プレイヤーは各部隊に、移動・戦闘・占領・輸送などの命令を与え、戦場マップ上の建物の占領や、敵部隊の撃破などを目指します。

●1つ1つの部隊は、1～10機の機体で編成されています。各部隊には、戦闘に必要な弾薬や移動に必要な燃料が搭載されており、さらに各機体には耐久度なども設定されています。
燃料・弾薬は、移動や戦闘で消費されます。
各機体の耐久度は、戦闘で損害を受けると減少し、耐久度が「0」になると機体は破壊されて消滅します。さらに部隊を編成している機体数が1機もなくなった部隊は、戦場マップ上から完全に削除されます。

●消費した燃料・弾薬は戦場マップ上の建物や補給部隊からの「補給」で、失われた耐久度は特定の建物などでの「修理」で、失われた機体数は特定の建物などでの「補充」で回復することができます。

●敵陣営や中立状態の根拠地・都市・飛行場・基地・工場・港などを占領すると、補給・補充・修理の拠点が増え、また都市群・油田からは軍資金収入を得られるようになります。占領した建物は、周囲の敵を発見するのに必要な索敵範囲も拡げてくれます。

⑪行動フェイズで部隊への命令を出し終えたら、【ゲーム】>【行動フェイズ終了】メニューを実行します。

※行動フェイズでは、すべての部隊に命令を出す必要はありません。また、主要な部隊だけに手動で命令を出し、残りの未行動部隊への命令はコンピュータに自動処理させることもできます。その場合、手動で命令を出し終えた後、【ゲーム】>【行動フェイズ委任】メニューを実行します。すると、未行動の部隊の行動が、コンピュータによって処理されます。

⑫生産フェイズが訪れるので、軍資金に応じて、部隊を「生産」(90ページ参照）してください（生産指定された部隊は、一定の生産ターン数が経過するまでは、実際には戦場マップ上には登場しません)。
インターミッション画面の【編成】タブ画面で、あらかじめ部隊を生産

していた場合は、それらの部隊を追加で「配置」（119ページ参照）して戦場マップに投入することができます。

すべての部隊を生産指定・配置し終えたら、【ゲーム】>【ターン終了】メニューを実行して、次の陣営のフェイズにバトンタッチします。

⑬以降、勝敗の決着が着くまで、⑦〜⑬の手順で、各陣営のフェイズとターンが繰り返されていきます。

勝敗条件

マップごとに異なる勝利条件

ゲームでは、通常、マップごとに定められた作戦期限内に、「作戦指令書」ダイアログ（12ページ参照）で指示されているすべての勝利条件を満たすと勝利になります。さらに、少ないターン数で勝利すると大勝利になることもあります。なお、勝利・大勝利の別で、次にプレイできるキャンペーンマップの分岐も変わることがあります。

■勝利条件の種類

●敵根拠地の占領・破壊

戦場マップ上（2WAYマップの場合は2枚のマップ上）に存在するすべての敵陣営の根拠地を占領・破壊すれば、無条件で勝利となります。

●敵部隊の全滅

戦場マップ上（2WAYマップの場合は2枚のマップ上）に存在するすべての敵陣営の部隊を全滅させれば、無条件で勝利となります。

●勝敗条件建物の占領・破壊

戦場マップ上（2WAYマップの場合は2枚のマップ上）の建物に勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、そのすべてを占領・破壊すれば勝利となります。

●勝敗条件部隊の殲滅

戦場マップ上（2WAYマップの場合は2枚のマップ上）の部隊に勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、そのすべてを殲滅すれば勝利します。

敗北条件

マップごとに定められた作戦期限内に、戦場マップ上（2WAYマップの場合は2枚のマップ上）の自陣営のすべての根拠地を占領・破壊されるか、

すべての部隊を撃破されると、敗北条件を満たしたと見なされ、その陣営は敗北します。

■敗北陣営の処理

参戦陣営が3陣営以上あるマップで、建物の占領によって敗北した陣営のすべての建物群は、占領陣営のものになります。建物の破壊か部隊の全滅によって敗北した陣営のすべての建物群は、中立の状態になります。

また、敗北陣営の根拠地は、自動的に大都市に格下げとなり、その陣営の部隊はマップ上からすべて排除されます。

人間プレイヤーが担当する陣営が敗北した場合は、たとえ同盟陣営が残っていても作戦遂行に失敗したと見なされて、そのマップが終了します。

引き分け

マップごとに定められた作戦期限内に、どの陣営も勝利条件・敗北条件を満たさなかった場合は、引き分けの状態でマップが終了します。

転進

人間プレイヤーが、【ゲーム】>【転進】メニューを実行した場合は、転進の形でマップが終了します。

勝敗条件ラベルの表示

根拠地には陣営色で陣営名が表示されます。また、勝敗条件ラベルが貼られた建物・部隊は、戦場マップ上で「★」マークに挟まれた建物名で表示されます。これらはゲーム中に表示をオン・オフできます。詳しくは「ラベル」(39ページ)を参照してください。

また、勝敗条件ラベルのおおよその位置は、「作戦詳細」ダイアログの縮小マップ上でも、点滅表示されます。

大勝利・勝利・敗北・引き分け・転進によるマップの分岐

キャンペーンシナリオでは、大勝利・勝利・敗北・引き分け・転進のどの状態でマップを終了したかによって、次にプレイできるマップが分岐していきます。詳しくは『キャンペーンモードでの特殊な処理』(117ページ)を参照してください。

「戦果報告」ダイアログ

そのマップでのプレイが終了したときは、これまでの戦果をまとめた「戦

果報告」ダイアログが表示されます。

次画面に進むときは【次へ】ボタンを、前画面に戻るときは【戻る】ボタンをクリックしてください。

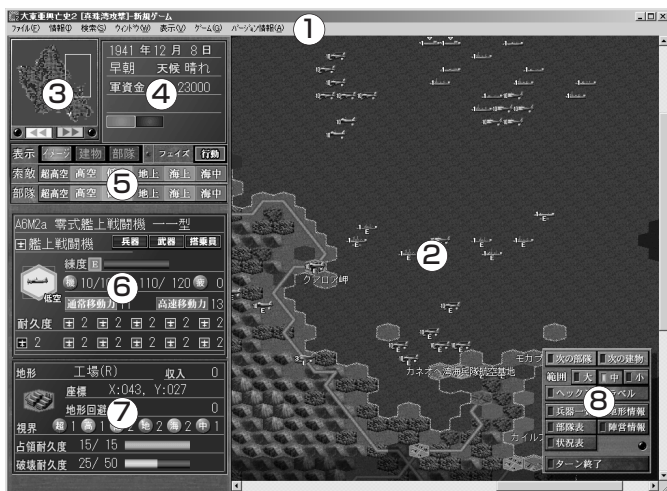
このダイアログでは、陣営情報の最終状況、「領土数」の変遷、軍資金「収入」の変遷、部隊数の合計で表わされる「戦力数」の変遷、全部隊の合計価格で表わされる「戦力価値」の変遷、編成機数で表わした「撃破数」の変遷、編成機数で表わした「損害数」の変遷、損害を価格で表わした「被害額」の変遷が表示されます。

マップに勝利したときは最後に、作戦期間・軍資金収支・部隊生存率・建物占領率の4つの項目の評価（己→戊→丁→丙→乙→甲の順に評価が高くなります）と、総合評価（小隊長→中隊長→大隊長→連隊長→旅団長→師団長の順に評価が高くなります）が表示されます。

ダイアログを閉じるときは【終了】ボタンをクリックしてください。

画面の見方と基本操作

ゲーム画面の見方

　このゲームでの実際のプレイは、戦場マップを中心とするゲーム画面で行ないます。ゲーム画面は以下の要素で構成されています。

①メニューバー

　データの保存や環境設定などを行なう【ファイル】や、各種情報ウィンドウを表示する【情報】、自陣営の部隊や建物を順次表示する【検索】、ツールパレットや「自動行軍」パレットなどの表示のオン・オフを行なう【ウィンドウ】、画面の表示範囲や部隊の表示などを変更する【表示】、フェイズの終了やターン途中からの自動処理などを行なう【ゲーム】、SystemSoft Alphaのホームページを呼び出したりする【バージョン情報】といったメニュー群が表示されます。

②戦場マップ

　自陣営と敵陣営の部隊が実際に戦闘を交えることになる戦場マップ（29ページ参照）です。ウィンドウ上部のタイトルバーには、現在読み込まれているマップ名とゲームデータのファイル名称が表示されます。

　戦場マップの表示範囲を移動したいときは、HQパネル上で目的の場所をクリックまたは白枠をドラッグしたり、右クリックで現われるグラバーツ

ールや、スクロールバーを利用します。

③HQパネル

戦場マップ全体が縮小表示されます。白枠が、現在実際にマップ画面に表示されている範囲です。

●2WAYマップ（43ページ参照）の場合、【◀◀】【▶▶】ボタンをクリックすることで、表示される戦場マップ・縮小マップを、2つのマップ間で切り替えることができます。

●縮小マップに表示される内容は、下の3種類のボタンで切り替えることができます。

【イメージ】：地形と陣営別に色分けされた建物が表示されます。

【建物】：建物だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

【部隊】：索敵範囲内で確認できている部隊だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

④ゲーム情報パネル

現在の年月日、現在の時間帯、現在の「天候」、保有している「軍資金」、現在フェイズを迎えている陣営色（白枠表示）、現在の「フェイズ」の名称が表示されます。

⑤表示パネル

戦場マップ上の特定の要素の表示をオン・オフできます。

「索敵」：【超高空】【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の6種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」（30ページ参照）の索敵範囲（30ページ、98ページ参照）を、明示したりしなかったりと切り替えることができます。

「部隊」：【超高空】【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の6種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」の部隊の表示をオン・オフできます。

⑥選択部隊情報パネル

選択中の部隊の基本的な状態などが表示されます。各項目の詳しい内容については、『選択した部隊の基本情報』（48ページ）と「兵器詳細情報」ダイアログ（94ページ）を参照してください。

表示される項目は上から、部隊名称（通常は、部隊を構成する兵器の兵器名称と同一です）、兵器型を表わしたミニアイコンと兵器型名称、【兵器】情報・【武器】情報・【搭乗員】情報の切り替えボタン、部隊アイコン（クリックすると「部隊詳細情報」ダイアログを呼び出せます）と

部隊の属する高度階層名、部隊「練度」と現在の部隊経験値のバー表示、編成「機」数の現在数/最大数、「燃」料の現在値/最大値、部隊の「疲」労度、1ターンでどれだけ移動できるかを表わした「通常」移動力と「高速」移動力、部隊を編成する機体ごとの現在の「耐久度」(白黒アイコンの耐久度は1機あたりの最大耐久度)、となっています。

【武器】ボタンをクリックすると、パネルの表示内容が、その部隊が装備している武装情報に切り替わります。表示される項目は、選択中の部隊が装備している武装の「武器名称」、どのような状態で使用できるかなどの特性を記した攻撃「特性」、武器の「射程」ヘックス、残「弾数」、現在選択されている武装番号が表示されます。

【搭乗員】ボタンをクリックすると、パネルの表示内容が、その部隊に搭乗している搭乗員の異名・姓名・階級表示に切り替わります。この欄をクリックすると、「将官/パイロット情報」ダイアログが表示されます。

⑦選択地形情報パネル

戦場マップ上でクリックした地点の「地形」名称(建物地形の場合は、所有する陣営色の頭文字がカッコ書きで併記されます)、その地形が建物地形だった場合に得られる軍資金の「収入」額、地形アイコン、その地形ヘックスの「座標」(マップの左上がX:0,Y:0)、その地形に存在する部隊の移動型とその地形で部隊が攻撃を受けたときの回避率を表わした「地形回避」率、建物地形が高度階層別に持つ索敵の「視界」(左から順に超高空/高空/低空/地上/海上/海中)、建物地形の「占領耐久度」の現在値/最大値、建物地形の「破壊耐久度」の現在値/最大値が表示されます。

各項目の詳しい内容については、『戦場マップ』(29ページ)を参照してください。

⑨ツールパレット

【検索】【表示】【情報】【ゲーム】の各メニューの中から、よく使うコマンドを、ボタンの形でまとめたパレットです。

このうち「サイズ」の【大】【中】【小】は、どれかひとつをクリックしてオンにすると自動的に他の2つがオフになります。【ヘックス】と【ラベル】は、クリックしてオンにすると、戦場マップ上でヘックス枠や地形ラベル・勝敗条件ラベルが表示されます。

【情報】メニュー関連のボタン群は、オンの状態のときに、その情報パレットが表示されます。表示中の情報パレットは、パレット上で右クリック

するか、再度ボタンをクリックしてオフにすると非表示になります。

基本操作について

このゲームでは、メニュー・ボタン・アイコンを、マウスでクリック・右クリックまたはドラッグすることで、大半のコマンドを実行できます。ただし、ショートカットキーを用いる場合や、一部の文字入力の際にはキーボードを併用することになります。

■右クリックでパレットやウィンドウを閉じる

各種情報パレットや、情報ダイアログが開いているときに、それらパレットやダイアログ上で右クリックすると、簡単にそれらを閉じることができます。

■ホイールマウスにも対応

スクロールバーが表示されるウィンドウ・パレット・ダイアログ・ポップアップメニューでは、ホイールマウスのホイール機能を使って画面や項目をスクロールさせることができます。

※Windows98をお使いの場合は、搭載部隊選択時などのポップアップメニューで、ホイール機能によるスクロールを行なうと、うまくスクロールしないことがあります。ご了承ください。

■リストを項目で並べ替える

「兵器一覧」「部隊表」「全滅部隊表」パレットや「生産」ダイアログなどでは、リスト上部の項目名をクリックすることで、その項目順にリストを並べ替えることができます。また、再度同じ項目名をクリックすることで、今度は逆順にリストを並べ替えることができます。

なお、アプリケーションウィンドウやドキュメントウィンドウに対して、【移動】【サイズ変更】【最小化】【最大化】【閉じる】、スクロールなどのコマンドを実行する場合の操作方法は、WindowsXP/Me/2000/98の基本操作方法に準じています。詳しくはWindowsXP/Me/2000/98のマニュアルを参照してください。

ゲームの環境設定

ゲーム全体の各種環境は、タイトル画面の【環境設定】ボタン、または【ファイル】>【環境設定】メニューを実行すると表示される環境設定ダイアロ

グで設定します。設定を終えたら【決定】ボタンをクリックします。

■**「マップ表示」設定**

戦場マップ上での、部隊アイコンやラベルなどの表示方法を設定します。

★**「部隊アイコン表示」**：戦場マップ上に表示される部隊アイコンの描画形式を以下の2種類から選択することができます。

【ユニット】：兵器ごとに描き分けられたアイコンで描画されます。兵器の種類がより視認しやすくなります。

【兵器タイプ】：兵器タイプの分類ごとに描き分けられたアイコンで描画されます。

★**【機数を表示する】**：チェックすると、部隊アイコンの左側に、現在の部隊の残機数が表示されます。

★**【爆発アニメを表示する】**：チェックすると、戦闘で部隊が撃破されたときに、部隊アイコン上に爆発アニメーションが表示されます。

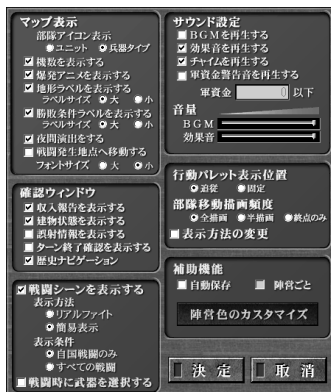
★**【地形ラベルを表示する】**：チェックすると、マップにあらかじめ設定されている地名が表示されます。この場合、「ラベルサイズ」を【大】【小】から選択できます。

★**【勝敗条件ラベルを表示する】**：チェックすると、勝敗条件として設定されている建物地形が「★」マークに挟まれた形式で表示されます。また根拠地には陣営色で陣営名が表示されます。「ラベルサイズ」は【大】【小】から選択できます。

★**【夜間演出をする】**：チェックすると、戦場マップのヘックスの表示色が時間帯で変化します。

★**【戦闘発生地点へ移動する】**：チェックすると、戦場マップの表示範囲外で戦闘が発生したときに、その地点まで自動的に表示範囲が移動します。

★**フォントサイズ**：情報パネルなどに表示される文字フォントの大きさを、【大】【小】から選択できます。

■**「確認ウィンドウ」設定**

★**【収入報告を表示する】**：チェックすると、各ターンの収入フェイズのときに、軍資金の「収入」額、現在の総「軍資金」を通知する収入報告ダイアログが表示されます。

★**【建物状態を表示する】**：チェックすると、建物に対して占領・破壊・修復・補強行動が実行されたときに、占領耐久度・破壊耐久度の増減を示す建物状態ダイアログが表示されます。

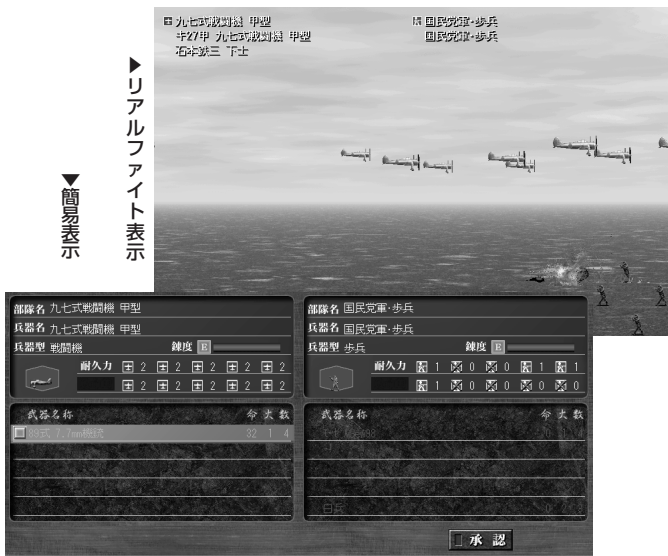
★**【誤射情報を表示する】**：チェックすると、誤射の発生を報告するダイアログが表示されます。

★**【ターン終了確認を表示する】**：チェックすると、【ゲーム】>【ターン終了】メニューを実行したときに、本当にターンを終了していいのか確認を求めるダイアログが表示されるようになります。

★**【歴史ナビゲーション】**：チェックすると、ゲーム中の年月日と同じ日時に起きた歴史上の重要な事件・出来事が、解説ダイアログで表示されます。

■戦闘表示設定

★**【戦闘シーンを表示する】**：チェックすると、戦闘の経過を詳しく見ることができます。チェックを外すと、戦闘による部隊の損害が、戦場マップ上の部隊アイコンの編成数表示に直接反映されます。

・**「表示方法」**：戦闘シーンの表示方法を、以下の2種類の方法から選択

します。

【リアルファイト】：戦闘が詳細なアニメーションで表示されます。

【簡易表示】：戦闘が簡易戦闘ダイアログで表示されます。

・**「表示条件」**：表示される戦闘の対象を以下の2種類から選択することができます。

【自国戦闘のみ】：自陣営の部隊が参加する戦闘だけが表示されます。

【すべての戦闘】：索敵範囲内の自陣営以外の戦闘に関しても、詳細アニメーションまたは簡易戦闘ダイアログで表示されます。

★**【戦闘時に武器を選択】**：チェックすると、敵部隊への反撃などの受身的な戦闘が発生したときにも、戦果予想ダイアログが表示されて、使用する武器を選択できるようになります。また、行動フェイズ委任中（107ページ参照）に起きた戦闘でも、使用する武器を選択できるようになります。

■「サウンド設定」

BGMや効果音に関する設定をします。

★**【BGMを再生する】**：チェックすると、BGMが演奏されます。下段の「音量」欄の「BGM」スライドバーで音量の調節を行なえます。

★**【効果音を再生する】**：チェックすると、部隊選択時の移動効果音や、戦闘時の発射音・着弾音、部隊撃破時の爆裂音などが再生されます。下段の「音量」欄の「効果音」スライドで音量の調節を行なえます。

★**【チャイムを再生する】**：チェックすると、自陣営のターンの順番が回ってきたときに、チャイム音で知らせてくれるようになります。音量は効果音に準じます。

★**【軍資金警告音を再生する】**：チェックすると、軍資金が指定した額を下回ったときに、チャイム音で知らせてくれるようになります。「軍資金〜以下」欄で額を指定できます。音量は効果音に準じます。

■その他の表示設定

★**「行動パレット表示位置」**：戦場マップ上で部隊に行動を指示する行動パレット（51ページ参照）の出現位置を選択できます。

【追従】：行動パレットは、常に部隊アイコンの右側に表示されます。ただし、パレットの位置が邪魔なときなどは、パレットのボタン以外の部分をドラッグして一時的に場所を移動できます。

【固定】：行動パレットを指定した位置に毎回表示できます。パレットの位置を指定するときは、パレットが表示されているときに、ボタ

ン以外の部分をドラッグします。以後、行動パレットは同じ位置に表示されます。指定位置を変更したいときは再びパレットをドラッグして移動します。

★**【部隊移動描画頻度】**：戦場マップ上で部隊が移動するときの、部隊アイコンの描画方法を【全描画】【半描画】【終点のみ】の3種類から選択できます。

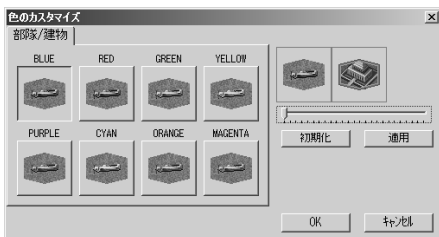
★**【表示方法の変更】**：チェックすると、マシン環境によっては、描画処理速度が速くなります。この機能を有効にするためには、ゲームを再起動する必要があります。

■「補助機能」設定

★**【自動保存】**：チェックすると、すべての陣営のターンが終了するたびに、毎ターン自動的にゲームデータが保存されます。詳しくは『ゲームデータの自動保存』(27ページ) を参照してください。

・**【陣営ごと】**：チェックすると、自動保存のタイミングを、ターン終了時ではなく、陣営ごとのフェイズ終了時に変更できます。

★**【陣営色のカスタマイズ】**：部隊アイコン・建物ヘックスの陣営別表示色を変更するための「色のカスタマイズ」ダイアログを呼び出します。

色を変更するときは、対象を左側のボタンで選択して、右側のスライダーで設定します。表示色を初期状態に戻したいときは【初期化】ボタンをクリックします。最後に【適用】ボタンをクリックすると、設定が有効になります。

ゲームの保存/再開

ゲームデータの保存

■キャンペーン全体の「作戦データ」の保存

新規にキャンペーンゲームを開始した直後や、キャンペーンマップをクリアした直後の、インターミッション画面で【保存】ボタンをクリックする

と、キャンペーン全体の作戦データを保存するためのゲーム保存ダイアログが表示されます。

ここで、「作戦データ」保存スロット最上段の、「新規保存」スロットをクリックすると、キャンペーン全体の作戦データが保存されます。

■キャンペーンマップごとの「戦闘データ」の保存

キャンペーンモードの各マップでプレイ中に、途中経過を保存するときは、【ファイル】>【セーブデータを選択して保存】メニューを実行し、ゲーム保存ダイアログを表示します。

ここで、「戦闘データ」保存スロット最上段の、「新規保存」スロットをクリックすると、そのマップでの途中経過の戦闘データが保存されます。「戦闘データ」は、いったん保存すれば、以後【ファイル】>【上書きで保存】メニューを実行するだけで、再びそのスロットに上書き保存されます。

■キャンペーンモードでのゲーム保存ダイアログでの注意点

スロットには「作戦データ」「戦闘データ」を、使用しているHDの空き容量の範囲内で保存できます。

日本軍キャンペーンと米軍キャンペーンのどちらをプレイしているかによって、別々の「キャンペーンゲーム保存」ダイアログとデータ保存スロットリストが表示・使用されます。

データを保存するときに、すでにデータが保存済みのスロットを選択すると、そのスロットに上書き保存されます。

■シングルマップ、シナリオモードでのゲーム保存

シングルマップモードやシナリオモードでプレイ中に、途中経過を保存するときは、【ファイル】>【セーブデータを選択して保存】メニューを実

行し、ゲーム保存ダイアログを表示します。

ここで、保存スロット最上段の、「新規保存」スロットをクリックすると、そのマップでの途中経過の戦闘データが保存されます。

■ゲームデータの削除

スロットに保存済みのデータを削除するときは、各保存ダイアログ上部の【削除】ボタンをオンにしてから、削除したい保存スロットを選択します。

また、【一括削除】ボタンをクリックすると、表示中のすべての保存済みデータを、まとめて削除することができます。

どちらの場合も、実際の削除の前に、確認ダイアログが表示されます。

ゲームデータの自動保存

環境設定ダイアログで【自動保存】機能をオンにしておくと、すべての陣営のターン終了時または各陣営フェイズ終了時に、自動的に戦闘データが保存されていきます。

自動保存は、日本軍キャンペーン・米軍キャンペーン・シングルマップ・シナリオモードの種別ごとに、別々のスロットリストに保存されます。

※自動保存データファイルは、どのマップでプレイしても同一のモード種別ならば、古い保存データから順に上書き保存されていきます。このため、あるマップで自動保存機能をオンにしてゲームを途中まで進めていったん中断し、同一のモード種別の別マップ（例：再び「新規ゲーム」でキャンペーンを開始するなど）でまた自動保存機能をオンにしたままゲームを開始すると、以前の自動保存データファイルが、次々と上書きで書き換えられていくので注意してください。

ゲームの再開

途中保存しておいたゲームデータを読み込んで、ゲームを再開したいときはタイトル画面で各モード別の【ゲーム再開】を選択して、ゲーム再開ダイアログを表示します。

また、キャンペーンマップモードの場合は、インターミッション画面で【読込】を実行し、続けて【日本キャンペーン】【米国キャンペーン】のどちらかを選択することでも、ゲーム再開ダイアログを表示できます。

各再開ダイアログで、再開したいゲームデータのスロットを選択すると、ゲームが再開されます。

なお、自動保存機能で保存しておいたゲームデータで再開したい場合は、各再開ダイアログ最上段の【自動保存】ボタンをオンにして、自動保存用

のスロットリストに表示を切り替えてから、目的の保存データを選択してください。

前作・大東亜興亡史の部隊データを使う

前作『大戦略　大東亜興亡史』で使用していたユーザー保有部隊のデータを、本作でも使用したい場合は、以下の手順に従います。

①『大東亜興亡史』がインストールされているディレクトリ中の「save」フォルダ内の「Campaign_JPN」(日本軍の部隊データの場合)か、「Campaign_USA」(米軍の部隊データの場合)を開きます。

②フォルダ内にある「GEAWarCampaign～.ggc」「GEAWarCampaign～.ggd」ファイル(～の部分は同一名で対になっている必要があります)を、『大東亜興亡史2』がインストールされているディレクトリ中の「save」フォルダ内の「Convert」フォルダにコピーします。

※「～.ggc」「～.ggd」ファイルは、『大東亜興亡史』のブリーフィング画面で保存したときに生成された作戦データ保存ファイルです。自動保存データや、個々のマップのプレイ中に保存された戦闘データ保存ファイルではないので注意してください。

③「Convert」フォルダに指定のファイルが存在しているときに、その陣営側で本作の新規ゲームを開始すると、「大東亜興亡史のデータを引き継ぎますか?」と聞かれるので、【はい】を選択します。

④「大東亜興亡史からの引き継ぎデータ選択」ダイアログが表示されるので、引き継いで使用したい保存データを選択して【データを引き継ぎ開始する】ボタンをクリックします。すると前作の部隊データが読み込まれて、インターミッション画面の【編成】タブ画面に表示されます。

ゲームの中断/終了

現在のゲームを中断して、新たに別のマップデータや保存してあるゲームデータでのゲームに切り替えたい場合は、【ファイル】>【タイトルに戻る】メニューを実行して、いったんタイトル画面に戻ります。

ゲームを終了したいときは、タイトル画面で【ゲーム終了】ボタンをクリックするか、【ファイル】>【終了】メニューを実行してゲームプログラムそのものを終了します。

戦場マップ

地形の種類と特徴

各戦場マップは、「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。マップ全体の大きさは、縦横が16ヘックス〜128ヘックスの任意のサイズの組み合わせで設定されています。つまり中には、縦16ヘックス×横128ヘックスのような横長のマップもあり得るわけです。また、ひとつの戦場マップが2枚のマップで構成されている2WAYマップ（43ページ参照）という形式もあります。

■「地形情報」パレット

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。

戦場マップ上の地形グラフィックが何の地形を表わしているかは、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットで確認できます。

地形情報

地形名	収入	視界	耐久度		収納	補充	修理	補給		隠蔽	空挺	塹壕	道路	線路
	資金	超高低地海中	占領	破壊				弾薬	燃料					
大都市	1500	1/1/2/3/2/1	40	50	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
中都市	1000	1/1/2/2/2/1	20	30	6	×	×	○	○	×	○	×	○	○
小都市	500	1/1/1/2/1/1	10	20	4	×	×	×	○	×	○	×	○	○
飛行場	0	3/3/3/2/1/1	30	40	12	○	○	○	○	×	○	×	○	○
簡易飛行場	0	2/2/2/2/1/1	15	25	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
陸軍基地	0	1/1/2/3/2/1	30	40	12	○	○	○	○	×	○	×	○	○
工場	0	1/1/2/2/2/1	15	25	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
海軍基地	0	1/1/1/2/3/2	30	40	12	○	○	○	○	×	○	×	○	○
港	0	1/1/1/2/2/2	15	25	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
電索施設	0	6/7/8/5/6/4	20	30	0	×	×	×	×	×	○	×	○	○
捕虜収容所	0	2/2/2/2/1/1	20	30	0	×	×	×	×	×	○	×	○	○
要塞	0	3/3/4/7/6/1	50	60	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
防空壕	0	1/1/2/3/2/1	20	75	14	×	×	×	×	×	×	×	○	○
油田	3000	0/0/0/0/0/0	50	30	0	×	×	×	×	×	○	×	○	○
橋	0	0/0/1/1/1/0	10	20	0	×	×	×	×	×	○	×	×	×
鉄橋	0	0/0/1/1/1/0	10	20	0	×	×	×	×	×	○	×	○	○

■選択地形情報パネル

戦場マップ上でクリックした地点の地形情報は、ゲーム画面左側の、選択地形情報パネルで確認することもできます。

■索敵範囲

戦場マップ上で暗い色で表示されている地形は、そこが「索敵範囲」外だということを表わしています。

●「索敵範囲」とは

各部隊には、周囲を見渡して偵察できる「索敵範囲」というものが設定されています。中には視認ではなく、電策（レーダー）によって、より広範囲を偵察できる部隊もありますが、これも索敵範囲です。

また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「視界」が存在します。

このゲームでは、これらの範囲をまとめて「索敵範囲」と称しています。索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦場マップ上にその部隊アイコンが表示されます。

部隊の索敵範囲は、時間帯によっても有効範囲が変化します。

地形と「高度階層」

戦場マップ上の地形には、高度別の階層が重なり合って存在します。

たとえば「平地」地形には、地面と同じ高度の「地上」層が存在します。「地上」層の上には「低空」「高空」「超高空」の各空中階層が重なって存在します。

「海」地形の場合は、もっとも低い高度階層である「海中」層と、いわゆる海面にあたる「海上」層が存在します。その上空には、「地上」「低空」「高空」「超高空」の各空中階層が重なって存在します。

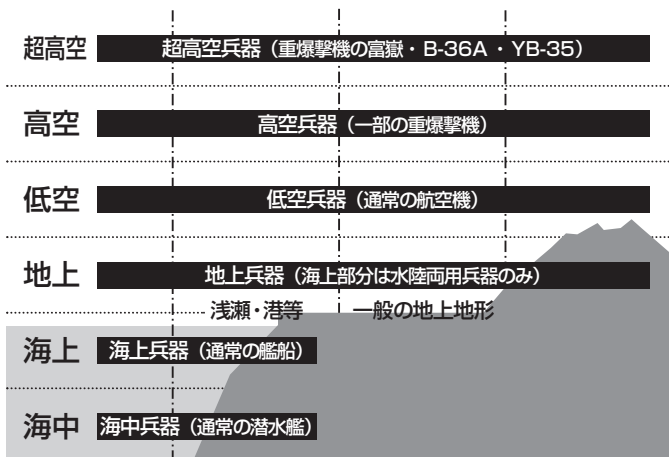
通常は原則的に、一部の重爆撃機（富嶽・B-36A・YB-35のみ）は「超高空」層で、一部の重爆撃機は「高空」層で、一般の航空機などの低空兵器は「低空」層で、戦車などの地上兵器は「地上」層で、水陸両用兵器は「地上」層・「海上」層で、艦船などの海上兵器は「海上」層で、潜水艦などの海中兵器は「海中」層でのみ行動することになります。

水面と地面の境界域にあたる「浅瀬」「海軍基地」「港」「橋」「鉄橋」地形には、同一ヘックスの中に、「海上」層の海面とその下の「海中」層、そして「地上」層である地面が混在しています。要するに、そのヘックス内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているといったイメージです。この場合、本来は陸に上がれない海上兵器・海中兵器と、本来は水中に入れない地上兵器の双方が行動を許されます。

似た地形として「浅い海」「運河」があります。この地形には地面が存在しませんが、一部の水陸両用兵器は水上形態を取ることで行動を許されま

す。

以上の概念を表わしたのが、次の図です。

★地形の種類・高度階層による移動制限

部隊が移動する際は、地形の種類や高度階層によって、移動範囲に制限が生じます。たとえば艦船は、地上階層以上の高度階層しかない森には当然ながら進入できません。また、戦車は、平地を移動するよりも森の中で動き回る方が、一度に移動できる距離が短くなります。これは部隊の「移動力」が、地形によって異なる割合で消費されるためです。

移動力の消費量は、部隊を構成する兵器の「移動型」によっても異なってきます。

地形別・移動型別に、部隊が消費する移動力は、【情報】>【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレットで確認できます。また、「兵器詳細情報」ダイアログ（94ページ参照）と「部隊詳細情報」ダイアログ（104ページ参照）の「移動消費」欄にも一覧表示されます。

なお、消費移動力の数値が「－」と表示されている地形には、その移動型の部隊は進入することができき

地形移動表

移動型＼地形	河川	深河川	湖	雪原	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	泥濘	浅瀬	浅い海	海	運河	根拠地	大都市	中都市	小都市	飛行場	簡易飛行場	陸軍基地	工場	海軍基地	港	電探施設	捕虜収容所	要塞	防空壕	油田	橋	鉄橋	閘門	塹壕	市街地	道路	線路
高空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
低空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
無限軌道・甲	-	-	-	2	3	3	4	3	4	-	-	2	4	4	3	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	-	1	-	1	1	1	2
無限軌道・乙	4	-	-	2	3	3	4	3	4	-	-	2	-	-	3	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	-	1	1	1	2
無限軌道・丙	3	3	3	2	3	3	4	3	4	-	-	2	4	4	3	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	-	1	1	1	2
無限軌道・丁	2	2	2	2	3	3	4	3	4	-	-	2	4	4	3	2	2	-	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	-	1	1	1	2
無限軌道・戊	-	-	-	2	2	2	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	-	1	-	2	1	1	-
車両・甲	-	-	-	3	4	4	4	4	4	-	-	3	2	2	3	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	-	1	1	1	2
車両・乙	-	-	-	3	4	4	4	4	4	-	-	4	3	3	4	4	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	-	1	1	1	2
車両・丙	3	3	3	3	4	4	4	4	4	-	-	3	2	2	3	3	3	-	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	-	1	1	1	2
歩兵・甲	3	-	-	2	2	2	3	3	3	4	-	2	2	2	2	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
歩兵・乙	-	-	-	1	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-
歩兵・丙	-	-	-	2	2	2	3	3	3	4	-	4	4	4	3	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
歩兵・丁	-	-	-	1	1	1	1	1	1	2	-	2	2	2	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-
騎馬	4	-	-	1	2	2	3	3	3	3	-	3	3	3	-	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1
軌道	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	-	-	-	-	1
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-	3	3	3	-	-	-	-
海上・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	2	2	2	-	-	-	-
海上・丙	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	2	2	2	-	-	-	-
海上・丁	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	2	2	2	-	-	-	-
海上・戊	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	2	2	2	-	-	-	-
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	2	2	2	-	-	-	-

ません。特に「空白」地形には、すべての部隊が進入できません。

部隊の移動についての詳細は『行動——移動』(52ページ)を参照してください。

高度階層の分だけ部隊の「スタック」が可能

同一の高度階層の1つのヘックスには、原則的に、1部隊だけしか留まれません。たとえば、ある大都市の高空階層に、重爆撃機部隊が1部隊存在していた場合は、敵味方を問わず、その高空階層ヘックスに、あとから別の重爆撃機部隊が入るということはできません。

高度階層が異なる場合は、すでに部隊が存在している同一ヘックスに、別の高度階層の部隊が混在することができます。たとえば前述の重爆撃機部隊がいる大都市の低空階層には、戦闘機部隊が同時に留まることができます。同様に地上階層に戦車部隊が入ることもできます。

このように、高度階層が異なれば、空いている階層の分だけ、部隊が重なり合って混在することができます。この部隊の重なりのことを「スタック」と言います。

攻撃に対する「地形回避率」

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の回避力が影響を受けます。たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、回避力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。この防御効果を「地形回避率」といいます。

地形回避率は、部隊を構成する兵器の移動型によっても効果が異なってきます。

地形別・移動型別の地形回避率は、【情報】>【地形回避表】メニューで表示される「地形回避表」パレットで確認できます。

地形回避表

移動型＼地形	河川	深河川	湖	雪原	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	泥濘	浅瀬	浅い海	海	運河
高空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
無限軌道・甲	-	-	-	0	20	20	30	10	30	-	-	0	0	0	0	0	-	-	-
無限軌道・乙	0	-	-	0	20	20	30	10	30	-	-	0	-	-	0	0	-	-	-
無限軌道・丙	0	0	0	0	20	20	30	10	30	-	-	0	0	0	0	0	-	-	-
無限軌道・丁	0	0	0	0	20	20	30	10	30	-	-	0	0	0	0	0	0	-	0
無限軌道・戊	-	-	-	0	20	20	-	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
車両・甲	-	-	-	0	20	20	30	10	30	-	-	0	0	0	0	0	-	-	-
車両・乙	-	-	-	0	20	20	30	10	30	-	-	0	0	0	0	0	-	-	-
車両・丙	0	0	0	0	20	20	30	10	30	-	-	0	0	0	0	0	0	-	0
歩兵・甲	0	-	-	0	35	35	45	25	45	50	-	0	0	0	0	0	-	-	-
歩兵・乙	-	-	-	0	40	40	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
歩兵・丙	-	-	-	0	35	35	45	25	45	50	-	0	0	0	0	-	-	-	-
歩兵・丁	-	-	-	0	35	35	45	25	45	50	-	0	0	0	-	-	-	-	-
騎馬	0	-	-	0	35	35	45	25	45	50	-	0	0	0	-	0	-	-	-
軌道	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0
海上・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0
海上・丙	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0
海上・丁	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0
海上・戊	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-

移動型＼地形	根拠地	大都市	中都市	小都市	飛行場	簡易飛行場	陸軍基地	工場	海軍基地	港	電探施設	捕虜収容所	要塞	防空壕	油田	橋	鉄橋	閘門	塹壕	市街地	道路	線路
高空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
無限軌道・甲	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	-	0	-	30	10	0	0
無限軌道・乙	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	0	0	-	30	10	0	0
無限軌道・丙	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	0	0	-	30	10	0	0
無限軌道・丁	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	0	0	-	30	10	0	0
無限軌道・戊	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	-	0	-	30	10	0	-
車両・甲	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	0	10	-	30	10	0	0
車両・乙	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	0	10	-	30	10	0	0
車両・丙	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	30	60	40	0	0	10	-	30	10	0	0
歩兵・甲	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	40	60	50	0	0	10	0	40	20	0	0
歩兵・乙	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	40	60	50	0	0	10	0	60	20	0	-
歩兵・丙	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	40	60	50	0	0	10	0	40	20	0	0
歩兵・丁	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	40	60	50	0	0	10	0	40	20	0	-
騎馬	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	40	60	50	0	0	0	-	40	20	0	0
軌道	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	0	-	-	-	-	0
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-
海上・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-
海上・丙	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-
海上・丁	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-
海上・戊	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-

また、現在、部隊が留まっている地形での地形回避率は、部隊を選択したときに表示される選択地形情報パネルの「地形回避」欄でも確認できます。「地形回避」欄に表示される「無限軌道・甲」「海上・乙」などがその部隊の移動型で、併記された数値がその部隊のその地形での地形回避率で

す。数値が高いほど、攻撃を回避しやすくなります。

なお移動型が「高空」「低空」「軌道」「海上・甲～戊」「海中・甲～乙」の兵器には、地形回避率は適用されません。

地形による空挺可能地点の制限

「空挺」能力のある部隊は、現在搭乗中の輸送機や一部の飛行艇から、空挺降下することができますが、そのとき輸送部隊が、空挺可能地点にいる必要があります。

空挺可能地点は【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。「○」の付いた地点に輸送部隊がいるときにのみ、空挺可能部隊は空挺降下することができます。

地形による隠蔽効果

「隠蔽」能力のある部隊は、特定の地形にいるときに限って、隠蔽能力を発揮できます。これは、たとえ敵陣営の索敵範囲内にいても、敵陣営の部隊が一定距離に接近するまで存在を感知されないという特殊な能力です。

隠蔽可能な地形は【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「隠蔽」欄で確認できます。隠蔽能力のある部隊は、「○」が付いた地点にいるときのみ隠蔽能力が有効になります。

建物

地形の中でも特に重要な働きをするのが建物です。これには根拠地・大都市・中都市・小都市・飛行場・簡易飛行場・陸軍基地・工場・海軍基地・港・電策施設・捕虜収容所・要塞・防空壕・油田・橋・鉄橋・閘門の18種類があります。

建物は必ず、特定の陣営に属しているか、中立か、どちらかの状態に置かれています。中立状態の場合は灰色で、特定の陣営の所有の場合はその陣営の色で表示されます。

なお、塹壕は、「塹壕」能力のある部隊が「塹壕設営」コマンドで建設できる特殊地形です。同様にゲーム中に設置できる地形として、「道路施設」で敷設できる道路地形と、「線路施設」で敷設できる線路地形がありますが、これらも特殊地形であって、建物地形ではありません。

これらの特殊地形については、『特殊な地形』（38ページ）を参照してください。

戦場マップ

建物からの軍資金収入

自陣営が所有している都市群・油田からは、毎ターンの収入フェイズごとに軍資金の収入を得ることができます。収入額は以下のとおりです。

●**根拠地**：3000
●**大都市**：1500
●**中都市**：1000
●**小都市**：500
●**油田**　：3000

余った軍資金は、毎ターン繰り越せますが、軍資金は部隊の（建物からの）弾薬補給・補充・修理・生産によって消費されます。

キャンペーンシナリオでマップをクリアしたときの軍資金は、次のマップに繰り越すことはできません。

なお、地形別の軍資金収入額は【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットでも確認できます。

建物の収納能力

自陣営の一部の建物には、特定の部隊を収納できます。部隊が収納されている建物のヘックスグラフィックには、上端に「▽」マークが表示されます。最大収納数と、収納できる部隊の種類は以下のとおりです。なお、この場合、生産中の部隊も収納数に含まれます。

●**根拠地**　　：12部隊（地上部隊）
●**大都市**　　：8部隊（地上部隊）
●**中都市**　　：6部隊（地上部隊）
●**小都市**　　：4部隊（地上部隊）
●**飛行場**　　：12部隊（超高空部隊・高空部隊・低空部隊）
●**簡易飛行場**：8部隊（超高空部隊・高空部隊・低空部隊）
●**陸軍基地**　：12部隊（地上部隊）
●**工場**　　　：8部隊（地上部隊）
●**海軍基地**　：12部隊（海上部隊・海中部隊・一部の低空部隊）
●**港**　　　　：8部隊（海上部隊・海中部隊・一部の低空部隊）
●**要塞**　　　：8部隊（地上部隊）
●**防空壕**　　：14部隊（地上部隊）

建物への収納は、同一の高度階層の部隊でも、複数部隊が同一ヘックスに混在できる例外のひとつです。

建物の補給・補充・修理・生産能力

電策施設・捕虜収容所・防空壕・油田・橋・鉄橋・閘門を除く自陣営のほとんどの建物では、補給フェイズのときに収納されている部隊に対して、燃料・弾薬を補給することができます。また、自陣営の根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地では、これらの建物に収納されている部隊に対して、補充・修理を行なうことができます。詳しくは『行動――補給・補充・修理』(86ページ)を参照してください。

自陣営の根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地では、生産フェイズのときに部隊の生産を行なうことができます。詳しい生産方法や生産条件などは、『部隊の生産』(90ページ)を参照してください。

建物の視界範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。これは、部隊が持っている索敵範囲(30ページ、98ページ参照)と同じもので、自陣営や同盟陣営の建物の周囲数ヘックスの視界が開け、その範囲内にいる敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。

地形別の視界範囲は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「視界」欄で確認できます。「視界」欄の数値は、左から順に、超高空・高空・低空・地上・海上・海中に対する視界範囲のヘックス半径を表わしています。

部隊の索敵範囲と異なり、建物の視界範囲は、時間帯によって変化することはありません。

建物の占領耐久度・破壊耐久度

建物には、「占領耐久度」と「破壊耐久度」という値が設定されています。現状の「占領耐久度」と「破壊耐久度」は、建物地形を選択したときに選択地形情報パネルで確認することができます。

■占領耐久度

「占領耐久度」は、「占領」コマンドで減少していき、「0」になると、その建物は占領されてしまいます。そして、その建物は占領した陣営の所有となります。占領された建物は、別陣営の所有となった瞬間に「占領耐久度」が100%に戻ります。

なお、途中まで減少した「占領耐久度」は、その建物の所属陣営の部隊が占領行動を行なうことで一定の割合だけ回復することができます。

■破壊耐久度

「破壊耐久度」は、「破壊」コマンドで建物がダメージを受けると減少していき、「0」になると、その建物は破壊されてしまいます。そして、視界範囲・収入・収納・補給・補充・修理・生産などの機能が失われます。とくに橋・鉄橋・閘門に関しては、通行すること自体が困難になります。

破壊された建物は、戦場マップ上では破壊地形になり、所有陣営も中立状態となります。

特殊な地形である塹壕・道路・線路などについては、『特殊な地形』(38ページ)を参照してください。

破壊された建物は、「修復」能力のある部隊の「修復」コマンドで破壊耐久度が回復していき、修復が完了すると失われていた機能も元に戻ります。

破壊耐久度がある建物に対しては、「補強」コマンドを実行することで、破壊耐久度の最大値を引き上げることができます。

★根拠地

すべての建物の中で、もっとも重要な地形が、部隊の生産・配置の拠点として使われる根拠地です。根拠地は参戦陣営ごとに必ず1ヶ所以上が設置されており、この根拠地をすべて占領・破壊された陣営は敗北したことになります。

2WAYマップ(43ページ参照)の場合、2枚のマップそれぞれに根拠地が設置されていることがあります。この場合、2枚のマップ上のすべての根拠地を占領・破壊されるとその陣営は敗北します。

根拠地には優先度が割り当てられており、同じ陣営の根拠地が複数配置されていた場合、実際に生産・配置の拠点として機能する根拠地は、もっとも優先度の高いものだけになります。残りの根拠地は、見かけは根拠地ですが、機能としては大都市と同等です。

複数ある根拠地のうち、もっとも優先度が高い根拠地が敵陣営に占領・破壊された場合は、次に優先度の高い根拠地が新たな根拠地として機能するようになります。このとき、敵陣営に占領された根拠地は、敵陣営の大都市として機能するようになります。一度敵陣営に占領された根拠地は、あとから占領し直せば、再び自陣営の根拠地として使えるようになります。

2WAYマップ(43ページ参照)では、もっとも優先度の高い根拠地が、2つのマップの間で移動することもあります。

橋・鉄橋・閘門

建物地形の中でも、橋・鉄橋・閘門には特殊な処理がいくつか含まれています。

橋・鉄橋・閘門には、出入口の向きが決められていて、それ以外の方向から進入することはできません。

橋は、「架橋」能力のある部隊が「架橋」コマンドで架けることもできます。ただし鉄橋を架橋することはできません。

橋・鉄橋・閘門には破壊耐久度が設定されており、「破壊」コマンドで破壊耐久度が「0」になると、破壊されます。

歩兵タイプ以外の地上部隊は、敵陣営の占領下や破壊された橋・鉄橋、閘門には進入できません。また、海上・海中部隊は、敵陣営下や破壊された橋・鉄橋・閘門を通過することはできません。

捕虜収容所

部隊には、特殊能力を持った将官・パイロットを搭乗させて、特定の能力を高めたりすることができます（114ページ参照）。

これらの将官・パイロットが搭乗した部隊が、戦場マップ上で撃破された場合、その搭乗員たちは、敵の捕虜収容所に収容されたとみなされます。

捕虜になった搭乗員たちは、戦場マップ上の敵陣営の捕虜収容所を一度でも占領し（再占領されても構いません）、そのマップを勝敗や転進を問わず終了さえすれば奪還することができます。

奪還に成功すると、再び自陣営の将官・パイロットとして、別の部隊に搭乗できるようになります。ただしパイロットの練度は下がります。

このとき、捕虜収容所を破壊してしまうと、捕虜だった搭乗員たちは、以後、登場しなくなります。

また、捕虜になった後のキャンペーンマップで、最初に捕虜収容所が出てきたマップで捕虜収容所を占領し損ねると、捕虜だった搭乗員たちは、そのキャンペーンのプレイ中は、以後登場しなくなります。

特殊な地形

建物地形ではありませんが、それに準じる特殊な地形として、道路・線路・塹壕があります。
また、特殊な処理を行なう地形として仮設飛行場があります。

道路

ゲーム中に、「道路」施設能力のある部隊が「道路施設」コマンドで敷設することもできる地形が道路地形です。道路を使うと通常、1回の移動で、より遠くまで到達できるようになります。
道路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」コマンドで破壊できます。その場合、道路は除去されて下の地形だけが残ります。

線路

ゲーム中に、「線路」施設能力のある部隊が「線路施設」コマンドで敷設することもできる地形が線路地形です。移動型が「軌道」の部隊は、線路と建物地形以外の地形には進入できません。
線路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」コマンドで破壊できます。その場合、線路は除去されて下の地形だけが残ります。

塹壕

ゲーム中に、「塹壕」設営能力のある部隊が「塹壕設営」コマンドで建設することもできる防御に適した地形が、塹壕地形です。
塹壕地形には破壊耐久度が設定されており、「破壊」コマンドで破壊耐久度が「0」になると、塹壕は除去されてその地点の地形が荒地へと変わります。

仮設飛行場

ゲーム中に、「設営」能力のある部隊が「仮設飛行場設営」コマンドで建設することもできる地形が、仮設飛行場です。
建設後の仮設飛行場は、通常の簡易飛行場と同等の扱いとなります。

ラベル・国境線

ラベルの概要

「ラベル」とは、戦場マップ上の建物・地形に貼られた付箋のような目印のことです。ラベルが貼られた建物・地形には、戦場マップ上でその名称が表示されます。ラベルには以下の2種類があります。

■地形ラベル

そのマップで、とくに重要な拠点などには、あらかじめその名称が貼り付けてあります。

とくに地名が設定されていない場合でも、根拠地にはその陣営の名称が陣営色で表示されます。

■勝敗条件ラベル

そのマップで、勝利条件が設定されている建物に貼られたラベルです。勝敗条件ラベルは、「★」マークで挟まれる形式で表示されます。

ラベル表示のオン・オフ

戦場マップ上でのラベル表示は、環境設定ダイアログの【地形ラベルを表示する】と【勝敗条件ラベルを表示する】で、種別ごとにオン・オフを設定できます。このとき、ラベルの大きさを【大】【小】から選択することもできます。

ゲーム中は、【表示】>【地形ラベル】メニューと【表示】>【勝敗条件ラベル】メニューで、それぞれのラベル表示をオン・オフできます。

※戦場マップ上で複数のラベルが重なった場合は、ラベルの一部が重なって表示され、見にくくなることがあります。

国境線の概要

国境線地帯での戦場マップでは、国同士の境界線を表わした国境線が表示されることがあります。国境線は、ヘックス枠に沿って、水色のラインで描かれます。

国境線はあくまで地図上の目安に過ぎず、プレイ自体にはいっさいの影響を与えません。

部隊

部隊アイコンの状態表示

戦場マップ上では、参戦陣営の部隊は、各陣営色の付いた兵器シルエットのアイコンで表示されます。同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

■兵器型

部隊アイコンは、その部隊を構成する兵器の兵器型によって、異なったグラフィックで表現されます。環境設定ダイアログの「部隊アイコン表示」を【ユニット】に設定してあった場合は、兵器ごとに、より具体的なアイコンで表示されます。

■編成数表示

部隊アイコンの左側には、その部隊の現在の編成数（機体数）が数値で表示されます。戦闘などで、部隊を編成している機体が失われると、編成数表示も減っていきます。失われた編成数は、補充で回復することができます。

1部隊あたりの編成数は、通常は10機（10両・10人）ですが、輸送機などの大型航空機や、さらに大型の艦船などは1機（1両・1隻）、偵察機などは3機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。また、編成数の上限に満たない機数で生産・配置された部隊は、その生産・配置時の編成数が、以後の編成数の上限となります。

編成数が「0」になると、その部隊は撃破されたことになり、戦場マップから削除されます。

■搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は、部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

■高度階層表示

部隊アイコンの右側には、その部隊が属する高度階層が、小さな「■」マークで色分け表示されます。

- ●**超高空**：赤色
- ●**高空**　：オレンジ色
- ●**低空**　：黄色
- ●**地上**　：緑色

●**海上**　：水色

●**海中**　：紺色

■スタック表示

同一ヘックスの別々の高度階層に、部隊がスタックしている（重なり合って混在している）場合は、部隊アイコン右側の高度階層を表わす「■」マークが複数個、縦に並んで表示されます。なお、この場合の部隊アイコンは、一番上の高度階層の部隊アイコンだけが表示されます。

■搭乗員表示

部隊に将官・パイロットが搭乗している場合は、部隊アイコンの下端に赤色の横線が表示されます。

部隊の行動マーク

■自動行軍設定済み

「自動行軍」（56ページ参照）での目標地点が設定されていて、そのターンでまだ行動していない部隊には、部隊アイコンの下端にAUTOを表わす「A」が表示されます。

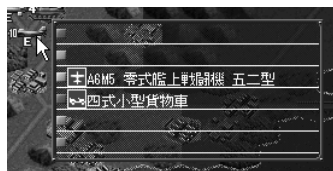
詳しくは『行動――移動』（52ページ）を参照してください。

■行動終了表示

そのターンでの行動を終了して「行動済」になった部隊は、部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。

簡易部隊表

戦場マップ上で、マウスポインタを部隊アイコンに重ねたとき、ワンテンポ置いてからポップアップ表示されるのが簡易部隊表です。

簡易部隊表には、そのヘックスに存在する部隊の部隊名が、高度階層別に一覧表示されます。部隊アイコンからだけでは兵器を特定できないときや、部隊がスタックしていて最上層の部隊アイコンしか表示されず、下の階層の部隊が分かり辛いときなどに、活用してください。

なお、建物に収納中の部隊や、輸送部隊が搭載中の部隊は簡易部隊表には表示されません。

時間帯・天候

時間帯

戦場マップ上では、1日が、早朝→朝→昼→夕方→夜→深夜の6つの時間帯順にターン経過していき、それにつれて地形ヘックスの描画も明暗が変化します。

このとき、夕方・夜・深夜は暗いために、早朝・朝・昼と比べて部隊ごとの索敵範囲（30ページ、98ページ参照）が狭くなります。

夕方・夜・深夜の戦闘では、損害力も低下します。

ただし、目視による索敵ではなく、電策（レーダー）による索敵ができる部隊は、時間帯による索敵範囲減少・損害力低下の影響は出ません。

天候

戦場マップには、熱帯・熱帯雨林・乾燥帯・温帯・冷帯・寒帯が気候帯として設定されています。この気候帯と、作戦時の季節・時間帯によって、天候が変化しやすくなったり、特定の天候が多くなったりします。

天候には以下の7種類があって、部隊の行動などに影響を与えます。

●**晴れ**：とくに影響はありません。

●**曇り**：爆撃による攻撃・支援ができません。

●**雨**　：爆撃による攻撃・支援・空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●**嵐**　：航空機の発進、低空・高空・超高空での航空戦と海上・海中での海戦、爆撃による攻撃・支援、空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●**雪**　：航空機の発進、爆撃による攻撃・支援、空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●**吹雪**：航空機の発進、低空・高空・超高空での航空戦と海上・海中での海戦、爆撃による攻撃・支援、空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●**霧**　：航空機の発進、爆撃による攻撃・支援、空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

乾燥帯・温帯・冷帯・寒帯では、雨・嵐は、冬になると雪・吹雪に変化しやすくなります。また寒帯では雨・嵐は常に雪・吹雪になります。逆に熱

帯・熱帯雨林では雪・吹雪は起こりません。

■天候による地形の変化

晴れ・曇り・霧以外の天候が一定時間続くと、ターン開始時に、平地・湿地・河川が泥濘・深河川に変化したり、雪地形が雪解けし、凍結地形が解凍するなど、別の地形に変化することがあります。さらに、通常地形が雪地形になったり、凍結したりもします。

逆に、晴れ・曇りが続くことで、泥濘が平地・湿地に戻ったり、雪解けや解凍が起きたりもします。

2WAYマップ

戦域連結式と戦域拡大式

通常の戦場マップは1枚で構成されていますが、中には、2枚のマップ1組で構成されているものもあります。これが2WAYマップです。

2WAYマップには、単純に戦域が2枚に分けられているだけの戦域連結式と、1枚の戦場マップの一部の領域に入ると戦場マップが拡大マップに切り替わる戦域拡大式の2種類があります。

■根拠地の扱い

2枚のマップ双方に根拠地が設置されている場合は、双方の根拠地に保有部隊を配置することができます。

根拠地が占領・破壊された場合でも、2枚のマップに複数の根拠地が設置されているときは、2枚のマップをまたぐ形で、優先根拠地が切り替わったりします。

また、双方のマップ上の根拠地をすべて占領・破壊しないと勝利条件を満たしたことにはなりません。

■勝利条件建物・勝利条件部隊の扱い

2枚のマップの双方に勝利条件建物・勝利条件部隊がある場合、両方のマップに存在するそれら建物・部隊すべてを占領・破壊しないと勝利条件を満たしたことにはなりません。

戦域連結式

戦場マップが、上下や左右などの2枚の単純な連なりのマップで構成される方式です。

双方のマップには、マップ間移動座標（白色の小型六角形で表示されま

す）が設けられていて、ターン終了時にその領域にいた部隊は、もう一方のマップの対応領域に移動することができます。

戦場が2枚に分散しているという形なので、どちらかのマップを重点的に攻めてから段階的に2枚を制覇するか、兵力を分散させて2枚同時に二方面作戦を採るか、思い切った判断を求められます。

■マップごとに行動フェイズ・生産フェイズが１回ずつ

この方式では、1枚目のマップでの全陣営の行動フェイズ・生産フェイズが終了してから、2枚目のマップでの行動フェイズ・生産フェイズへと移行します。そして、2枚目での最後の陣営の生産フェイズが終了して初めて、1ターンが終了します。

戦域拡大式

戦場の「全体マップ」の一部の領域が、もう一方の「拡大マップ」に切り替わる方式です。

全体マップの一部に、マップ間移動座標が設定されていて、ターン終了時にその外周の移動領域にいた部隊は、領域部分を拡大したもう一方のマップに移動します。

具体的には、中心のマップ間移動座標のヘックスを取り囲むように、全19ヘックスの範囲で、移動領域が設定されています。中心とその周囲7ヘックスには部隊は進入ができません。最外周部の12ヘックスには「1」～「12」の番号が表示されており、ターン終了時に、ここに部隊がいると、対応する拡大マップに移動できます。

逆に、拡大マップ内の12の番号が振ってあるヘックスに、ターン終了時にいた部隊は、次ターンでは対応する番号の全体マップへと移動します。

■拡大マップでは、１ターンに行動フェイズが３回

この方式では、まず全体マップで、全陣営の行動フェイズが交互に訪れます。続けて拡大マップでのフェイズが始まります。

拡大マップでは、最初に各陣営の行動フェイズが、交互に3回繰り返されます。これが終了すると、全体マップ・拡大マップ共通の各陣営の生産フェイズが訪れ、最後の陣営の生産フェイズが終了すると、初めて、1ターンが終了します。

■拡大マップ時の燃料・弾薬

拡大マップ内の部隊は、燃料の現在値/最大値が3倍になります。また航空爆弾の残弾数/最大数が1.5倍になります。ただし残弾数が1の場合は、そ

のままです。

拡大マップ内では、燃料は3分の1の価格で、航空爆弾は3分の2の価格で補給が行なわれます。

拡大マップから全体マップに移動するときは、燃料は3分の1、弾薬は3分の2に変更されます。

■全体マップから拡大マップへの支援攻撃

全体マップにいるときに、支援能力のある武器を装備した部隊は、拡大マップ内の一定の領域に対して、爆撃や砲撃といった支援攻撃（67ページ参照）を加えることができます。

戦場マップ全体の表示変更

表示範囲のズームイン・ズームアウト、ヘックス枠表示

■【表示】＞【大範囲表示】【中範囲表示】【小範囲表示】メニュー

通常の戦場マップの表示比率は、1ヘックスが縦横32ドットの【中範囲表示】ですが、【表示】＞【大範囲表示】メニューを実行すると、戦場マップの1ヘックスが縦横16ドットの比率までズームアウトして、より広い範囲を見渡せるようになります。ただし建物の収納表示はなくなります。部隊アイコンも、兵器タイプを表わすだけの簡略アイコンに切り替わり、部隊の状態表示もなくなります。

逆に【表示】＞【小範囲表示】メニューを実行すると、戦場マップの1ヘックスが縦横48ドットの比率までズームインして、より詳細に戦場マップ上の要素を確認できるようになります。

表示比率は、【F9】キーで切り替えることもできます。

■【表示】＞【ヘックス枠】メニュー

【表示】＞【ヘックス枠】メニューにチェックマークが付いていると、戦場マップ上の地形ヘックスにヘックス枠が表示されます。

高度階層別の表示絞り込み

■【表示】＞【索敵】メニュー

【表示】＞【索敵】メニューでは、サブメニューを使って高度階層別に索敵範囲を選択できます。このうち、チェックマークが入った階層の索敵範囲だけが、戦場マップ上で有効になります。

■【表示】＞【部隊】メニュー

【表示】＞【部隊】メニューでは、サブメニューを使って部隊の高度階層を選択できます。このうち、チェックマークが入った階層の部隊だけが、戦場マップ上に表示されます。

2WAYマップのもう一方のマップを見る

HQパネル下の【◀◀】【▶▶】ボタンをクリックすると、2つのマップ間で、表示を切り替えることができます。

ただし、表示されている側のマップに行動フェイズ・生産フェイズが訪れていない場合は、表示はできても操作などは行なえません。

表示範囲を移動させたいときは

■右ボタンのドラッグ操作と、スクロールバー操作

戦場マップウィンドウに表示されている範囲を別の場所に変更したいときは、戦場マップ上でマウスの右ボタンを押したままにします。するとマウスポインタが掌ポインタに変わるので、そのままマップを掴むようにドラッグします。

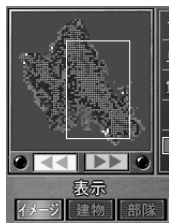
戦場マップウィンドウのスクロールバーや、矢印キーを使うことでも表示範囲を移動できます。

※ターン委任中やコンピュータ思考中は、操作がすぐに反映されない場合があります。

■HQパネル

ゲーム画面左上のHQパネルを使用しても表示範囲の移動が行なえます。

HQパネルの縮小マップ上には、現在戦場マップウィンドウに表示されている範囲が、四角い白枠で表示されています。この白枠をドラッグするか、縮小マップの任意の場所をクリックすると、戦場マップウィンドウに表示される範囲が移動します。

なお、HQパネル下側の【イメージ】【建物】【部隊】ボタンをクリックすることで、縮小マップの表示内容を切り替えることができます。

部隊の行動

行動の概要

行動フェイズ

戦場マップ上の各陣営の部隊は、移動・戦闘・占領・搭載などの主だった軍事行動を、行動フェイズで取ります。

行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動を取るか、その場で移動以外の行動を取ってから移動するか、移動してから別の行動を取るか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。

なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は「行動済」の状態となり、次のターンまで行動できません。行動済みの部隊には、戦場マップ上の部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。

ただし、行動済み輸送部隊に他の部隊が搭乗したり、敵部隊からの攻撃に対して行動済み部隊が応戦するなどの受身的な行動は取れます。

行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

■燃料切れ・弾薬切れ

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。

■疲労の蓄積

戦闘を重ねた部隊は「疲労」が蓄積していきます。疲労は最大値の「50」に達すると、戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに応戦することもできなくなります。疲労は、1ターン戦闘を行なわなければ、次のターンで自動的に「10」だけ回復します。

■悪天候による行動制限

天候（42ページ参照）によっては、部隊が取れる行動が制限されます。

部隊の選択と行動パレット

自陣営の部隊に行動命令を下すときは、その部隊をまず選択しなければなりません。

簡易部隊表で部隊確認

部隊を選択するときはまず、戦場マップ上にどのような部隊が存在するのかあらかじめ確認しておく必要があります。これには、簡易部隊表（41ページ参照）を利用すると便利です。

部隊の選択方法

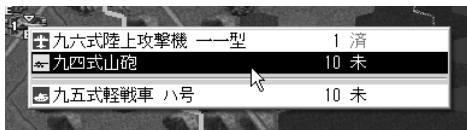
部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると通常移動可能範囲が白枠ヘックスで、高速移動可能範囲が赤枠ヘックスで表示され、プレイヤーからの行動指示待ちとなります。
※行動指示待ちを解除するときは戦場マップ上で右クリックしてください。

■通常の部隊選択

戦場マップ上の、同一ヘックスに他の部隊が存在しない場合（別の高度階層に他の部隊がスタックしていない場合）は、単純に目的の部隊アイコンをクリックします。

建物に部隊が1つだけしか収納されていない場合も、単純に目的の部隊が収納されている建物ヘックスをクリックします。

■複数の部隊が存在するヘックスで選択する場合

複数の部隊がスタックしているヘックスや、複数の部隊が収納されている建物で特定の部隊を選択する場合や、他の輸送部隊に「搭載」中の部隊を選択する場合は、そのヘックスをクリックして部隊選択ポップアップメニューを表示し、目的の部隊をクリックして選択します。

なお、ポップアップメニューの階層メニューを遡りたいときは、右クリックすると、開かれているサブメニューが順番に閉じていきます。

選択した部隊の基本情報

選択した部隊に関する各種基本情報は、ゲーム画面左側に表示される選

択部隊情報パネルで確認できます。表示される内容は以下のとおりです。

なお、各項目の内容については、「兵器詳細情報」ダイアログ（94ページ）での解説も併せて参照してください。

※複数の部隊がスタックしているヘックスでは、部隊を選択していない段階でも、そのヘックスをクリックしただけで選択部隊情報パネルに、中の1部隊の情報が表示されます。このとき、さらにクリックを繰り返すと、別の部隊の情報へと表示が順次切り替わります。

■選択部隊情報パネル

●**部隊名称：**その部隊に付けられた部隊の名称です。初期状態での部隊名称は、兵器名称になっています。部隊の名称は「部隊表」パレット（102ページ参照）の【名称】コマンドで変更することができます。

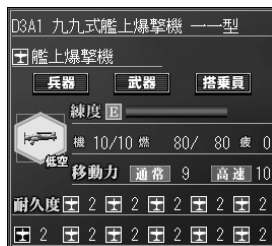
●**兵器型：**その部隊を構成している兵器型の名称と、兵器型ミニアイコンです。

●**【兵器】【武器】【搭乗員】：**選択部隊情報パネルに表示される内容を、部隊を構成している兵器情報にするか、部隊が装備している武装情報にするか、部隊に搭乗している搭乗員情報にするか、切り替えることができます。

●**部隊アイコン：**アイコン上には部隊の属する高度階層名が表示されます。アイコンの周囲のヘックス枠の色は、部隊の属する高度階層を表わしています。部隊アイコンをクリックすると、より詳細な部隊情報を一覧できる「部隊詳細情報」ダイアログ（104ページ参照）が表示されます。

●**「練度.」：**部隊の戦闘熟練度です。戦闘を重ねて、経験値が一定の段階に達すると、E→D→C→B→A→☆と上がっていきます。練度が高いほど、戦闘が有利になり、また誤射が起きにくくなります。

●**経験値グラフ：**戦闘で生き残ったり、敵を撃破したり、破壊・占領・支援・核・修復・補強・道路施設・線路施設・架橋・塹壕設営・仮設飛行場設営の各行動を実行したり、他の部隊に補給を与えたり、他部隊を輸送したり、移動（偵察車などの偵察系のみ）すると、このバーグラフが上がっていきます。満タンになると部隊練度が1つ上がります。

●**「機」数：**現在の編成数と、最大編成数が並んで表示されます。編成数（耐久度）が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下にな

ると赤色で表示されます。

●**「燃」料**：現在の積載燃料と、満タン時の最大積載燃料が表示されます。満タン時の半分以下になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で表示されます。燃料が尽きた場合、航空機は墜落します。

●**「疲」労**：戦闘を重ねたことで蓄積された部隊の疲労度を表わしています。疲労がない状態が「0」で、最大疲労の「50」に達すると、戦闘行動を行なえなくなります。ただし、1ターンの間、戦闘をしなければ、次のターンで自動的に「10」だけ回復します。

●**「通常移動力」**：現在装備している武装で設定された、通常の移動力です。原則的に数値が大きいほど、1ターンで遠くまで（速く）移動ができます。

●**「高速移動力」**：現在装備している武装で設定された、高速移動力です。高速移動力を使用すると、通常移動力のときより1.4倍遠くに（速く）移動できますが、燃料が2倍消費されます。

●**「耐久度」**：現在部隊を編成している機体ごとの耐久度が、ミニアイコンとともに表示されます。耐久度が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下になると赤色で表示されます。白黒のミニアイコン横の数値は、1機ごとの最大耐久度を表わしています。

■武装情報

選択部隊情報パネルの【武器】ボタンをクリックすると、表示内容が、その部隊が現在装備している武装情報に切り替わります。

●**「武器名称」**：その部隊が装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、実装中の武装に含まれないことを表わしています。

●**「特性」**：武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときにだけ使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できる武器です。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

●**「射程」**：何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかの射程距離を表わしたものです。

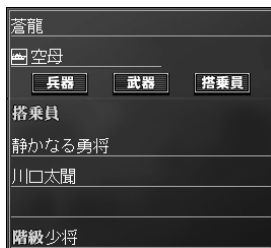
●**「弾数」**：現在の残弾数を表わしたものです。満載時の半分以下になる

とオレンジ色、4分の1以下になると赤色で数値が表示されます。

●**武装番号**：「武装1」〜「武装4」(兵器によって武装の種類がこれより少ないこともあります）のうち、現在装備している武装だけが明るい色で表示されます。

■搭乗員情報

選択部隊情報パネルの【搭乗員】ボタンをクリックすると、表示内容が、その部隊に搭乗している搭乗員の情報に切り替わり、異名・姓名・階級が表示されます。

搭乗員情報欄をクリックすると、より詳細な「将官/パイロット情報」ダイアログ（116ページ参照）が表示されます。

■行動済み部隊・他陣営部隊の選択と部隊情報

そのターンでの行動をすでに終了している行動済み部隊や、同盟関係の味方陣営の部隊、索敵範囲内に捉えている敵陣営部隊も、選択すると選択部隊情報パネル・武装情報パネルに各種部隊情報が表示されます。

★行動パレット

部隊が選択されるとまず、通常移動力で移動可能な範囲が白枠のヘックスで表示されます。同時に高速移動力で移動可能な範囲が赤枠のヘックスで表示されます。

ここで、さらにもう一度その部隊をクリックすると、行動パレットが現れます。このように、行動パレットは移動可能な範囲が表示されているときに部隊をクリックすれば呼び出せます。

行動パレットには、部隊に行動を指示するためのボタンが、4つのカテゴリー別に配置されています。その部隊が現在、実行可能な行動のボタン以外はアクティブになりません。なお、アクティブなボタンにマウスポインタを重ねると、行動内容がヘルプチップとして表示されます。

● **「攻撃」**：敵部隊に攻撃を加える「戦闘」、建物に破壊活動を行なったり

爆撃する「破壊」、自らを犠牲にして自爆攻撃を行なう「特攻」、爆撃・砲撃を行なう「支援」、核爆弾を使用する「核」があります。

● **「施設」**：建物を占領する「占領」、建物の破壊耐久度を回復する「修復」、建物の破壊耐久度の最大値を引き上げる「補強」、建物に収納される「収納」があります。

● **「特殊」**：輸送部隊に乗り込む「搭載」、車両形態と陣地形態を切り替える「変形」、輸送部隊から空挺降下する「空挺」、武装を切り替える「武装交換」、道路を敷設する「道路施設」、線路を敷設する「線路施設」、橋を架ける「架橋」、塹壕を設営する「塹壕設営」、簡易飛行場を設営する「仮設飛行場設営」があります。

● **「部隊」**：2つの部隊を合流させる「合流」、1つの部隊を2つに分割する「分散」、部隊を戦場マップ上から削除する「解散」があります。

アクティブなボタンをクリックするとその場でこれらの行動を取れます。一方、移動後に、再度移動先に現れる行動パレットで、これらの行動を取れる場合もあります。

移動もせず、これらの行動も取らず、部隊の行動を終えるときは、行動パレットが出ている状態で、部隊アイコンをもう一度クリックするか、【承認】ボタンをクリックします。すると部隊がその場で「行動済」状態になります。

※行動パレットの表示を取り消したいときは、戦場マップ上で右クリックするか、【否認】ボタンをクリックします。

行動――移動

「移動」のルール

戦場マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。移動は、軍事行動の最も基本的な要素で、地味ですが大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動してから戦闘する、移動してから搭乗するなど、他の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

■「移動力」

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が消費されます。基本的には、移動力が大きい部隊ほど、1回の移動で遠くへたどり着けます。

移動力には「通常移動力」の他に、より遠くまでたどり着けるものの燃料を2倍消費する「高速移動力」があります。

移動力は1ターンごとに使うもので、残った数値を次のターンには持ち越せません。ただし、消費した移動力は次のターンで回復します。

■地形別・移動型別の消費移動力と移動制限

部隊が移動できる範囲は、通過する地形の消費移動力によって決定されます。また、消費移動力は、部隊を構成する兵器の移動型によっても異なってきます。

具体的な消費移動力は【情報】>【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレット（31ページ参照）で確認できます。

「地形移動表」パレットで「－」と表示されている地形には、その移動型の部隊は入ることも通過することもできません。また、たとえ進入可能地形でも、新しいヘックスに入るだけの移動力が残っていない場合は、そのヘックスには入れません。

個々の兵器ごとの地形別の具体的な消費移動力は、「兵器詳細情報」ダイアログ（94ページ参照）と「部隊詳細情報」ダイアログ（104ページ参照）の【移動消費】欄にも一覧表示されるので、あわせて参考にしてください。

地上部隊のうち、「無限軌道・丁」「車両・丙」の移動タイプは、変形して水上形態になることで浅い海にも進入できる水陸両用部隊です。

敵陣営の橋・鉄橋・閘門や、すべての陣営の破壊された橋・鉄橋・閘門には、歩兵タイプ以外の地上部隊は進入できません。また、これらの橋・鉄橋・閘門には、海上・海中部隊は進入できません。

橋・鉄橋・閘門には出入口が設定されているため、それ以外の方向から、地上部隊が通過することはできません。

高空移動型の航空部隊には、地形による移動制限はありません。

空白地形には、すべての部隊が入れません。

戦域拡大式の2WAYマップの全体マップでは、マップ間移動座標を中心とする7ヘックスには、すべての部隊が入れません。

なお、地形による消費移動力と部隊の通常移動力によって導き出される移動可能範囲は、コンピュータが自動的に計算して、白枠ヘックスで表示してくれます。同様に、高速移動力を用いた移動可能範囲は、赤枠ヘック

スで表示してくれます。

■移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常は、移動力を1使うごとに燃料も1消費されます。

燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。また、その部隊が航空部隊で、収納・搭載状態でなかった場合には墜落したことになり、燃料切れと同時に消滅します。

航空部隊は、まったく移動しなくても1ターンごとに空中にとどまるために、通常移動力の2分の1の燃料を消費するとみなされます。ただし飛行場・簡易飛行場などに収納されているとき、あるいは空母・水上機母艦や一部の戦艦・巡洋艦・駆逐艦・砲艦・潜水艦などに搭載されているときは、燃料を消費しません。

水上偵察機・飛行艇の場合は、浅瀬・浅い海・海・湖・深河川・運河・海軍基地・港の上にいるときに限って、便宜的に着水していると見なされるので、燃料を消費しません。

戦域拡大式の2WAYマップの拡大マップでは、部隊の燃料が3倍になります。ただしこれらの部隊が全体マップの方に移動した場合は、逆に燃料が3分の1になります。

燃料は、補給可能な建物に収納されているか、自陣営の補給部隊に隣接するか、補給能力のある輸送部隊に搭載されていれば、毎ターン補給フェイズのときに補給されます。詳しくは『行動――補給・補充・修理』(86ページ)を参照してください。

■同一の高度階層には1ヘックス1部隊

部隊は、同一の高度階層のヘックスに他の部隊がいる場合、そのヘックスに進入したり、通過することはできません（味方の陣営の場合は通過だけはできます)。また、移動終了時に同一の高度階層のヘックスを2つの部隊が占めることはできません。ただし建物への収納時と輸送部隊への搭乗時はこの例外です。

逆に、高度階層が異なれば、複数の部隊が同一ヘックスに存在することが可能です。

■支配地域（ZOC＝Zone Of Control）

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域(ZOC)」というものが存在します。ZOCは、その部隊の周囲6ヘックスと、真上・真下のヘックスに生じます。

敵対する陣営の部隊が、これらのZOCに進入した場合（敵部隊に隣接した場合）、その部隊はただちに移動を終了しなければなりません。なお、部隊のZOC内から移動を開始した場合は、再び敵部隊のZOCに入るまで移動できます。

敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない（弾薬が切れている、もしくは有効な武器を持たない）場合は、ZOCは発生せず、その部隊に隣接しても移動を継続できます。

■遭遇戦の可能性

移動開始前に索敵範囲外にいて見えていなかった敵部隊のZOCに、移動途中で入ると、その敵部隊から一方的に攻撃を受けます。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。同時に、移動もその場で終了します。

このとき、敵部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合だけ、攻撃を受けます。敵部隊に有効な攻撃武器がなかったりその攻撃武器が弾薬切れだった場合は、攻撃は受けません。

一度索敵範囲に入ってしまえば、その待ち伏せ部隊が再び索敵範囲外に消えて再遭遇しない限り、再び遭遇戦に突入することはありません。

移動の方法

①移動させたい部隊を選択します。

②通常移動力で移動できる範囲が白枠のヘックスで、高速移動力で移動できる範囲が赤枠のヘックスで表示されます。

ここで移動目標のヘックスをクリックします。

③計算で割り出された最短移動ルートが、緑色の半透明ヘックスで表示され、部隊が仮移動します。この移動ルートを経由することに異存がなければ、仮移動した部隊をもう一度クリックします。

※計算で割り出された最短移動ルートは、敵部隊による遭遇戦の可能性を考慮していません。これらを避けて慎重に行軍するのであれば、移動ルートの経由ヘックスを細かく指定します。

経由ヘックスを指定する場合は、移動可能範囲内で、経由したいヘックスを任意の数（最大8地点ま

で）だけクリックしていきます。するとそのたびに移動ルートが緑色の半透明ヘックスで描かれ、部隊が経由ヘックスまで仮移動します。最終的な移動目標までたどり着いたら、仮移動した部隊をもう一度クリックします。

④行動パレットが表示されます。移動後に別の行動を取らずに、単に移動だけしたい場合は、仮移動した部隊をここでさらにクリックするか、行動パレットの【承認】ボタンをクリックします。

※移動後に引き続き別の行動を取らせたい場合は、行動パレットで行動を指示し、引き続きその行動の処理に移行してください。

⑤部隊の移動が確定します。

※部隊の仮移動中は、戦場マップ上で右クリックすることで、いつでも直前の状態に戻れます。

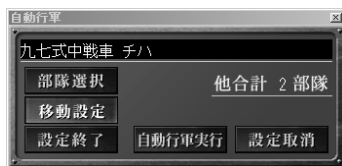
自動行軍の方法

遠方の移動目標を一度指定するだけで、毎ターン小刻みに部隊を移動させなくても、その後のターンで自動的に部隊が移動していくというシステムが、「自動行軍」です。

自動行軍では、複数の部隊をまとめて同じ移動目標に誘導することや、特定の部隊を追尾させることもできます。

■１部隊ごとの自動行軍

①【ウィンドウ】＞【自動行軍】メニューを実行して「自動行軍」パレットを表示させます。

②パレット上の【部隊選択】ボタンをクリックします。

③自動行軍させたい部隊を戦場マップ上で選択します。すると、選択された部隊のいるヘックスが緑色の半透明ヘックスで表示されます。

※輸送部隊に搭載されている部隊は、選択できません。

④パレット上の【移動設定】ボタンをクリックします。すると、その部隊が進入可能な地形すべてが、白枠のヘックスで表示されます。

⑤移動目標の地形ヘックスまたは追尾目標の部隊（敵味方は問いません）をクリックして選択します。このとき、通常の移動方法のときと同様に、経由ヘックスを最大8地点まで指定することもできます。経由ヘックスをクリックするたびに部隊は仮移動します。

※この段階で、戦場マップ上で右クリックすると、直前の状態に戻れます。
※この段階でパレット上の【設定取消】ボタンをクリックすると、現在の部隊の選択と移動ルート設定を、すべてキャンセルすることができます。
⑥最終的な移動目標を指定し終えたら、仮移動した部隊をもう一度クリックするか、パレット上の【設定終了】ボタンをクリックして移動ルートを確定します。
※自動行軍が設定された部隊アイコンの下端には、「A」と表示されます。また、簡易部隊表や部隊選択ポップアップメニューなどでは、部隊名が緑色の文字で表示されるようになります。
※自動行軍が設定された部隊を選択すると、移動ルートが白色の「○」マークで、経由点と移動目標が白色の「◎」マークで表示されます。目標が部隊だった場合は、「◎」マークだけが表示されます。
⑦実際に自動行軍させるときは、【ゲーム】>【自動行軍実行】メニューを実行するか、パレット上の【自動行軍実行】ボタンをクリックします。すると、その時点で未行動の自動行軍設定部隊すべてが、それぞれに指定された移動目標に向かって移動します。
※自動行軍時には、高速移動は行なえません。
※自動行軍時には、索敵範囲で捉えている敵部隊のZOCを自動的に迂回しようとします。そのため、指定した移動経由点から最大2ヘックスずれて移動することが起こります。それでも移動できないときは、自動行軍を強行するか、中止するか確認を求めるダイアログが表示されます。
※部隊を追尾目標に設定した場合、その部隊が索敵範囲外に出たり、搭載・収納されたり、全滅してしまうと、目標を喪失したとして自動行軍の設定自体が解除されます。
※自動行軍の設定は、移動目標に到達するか、設定が解除されない限り、次のターンでも自動的に継続して作用します。

■複数部隊を、同一の目標地点に自動行軍させる

複数の部隊を、同一の移動目標にまとめて移動させたい場合は、前述の③の手順のところで、他の部隊を追加で選択していきます。するとパレット上の「他合計」欄に、選択した部隊総数がカウントされていきます。

複数の部隊が選択された場合、移動経由点や最終移動目的地を指定するときに仮移動するのは、一番最初に選択された部隊だけになります。そのため残りの部隊は、自動行軍の実行時には、指定した移動ルートから大きく外れたりします。

■自動行軍の目標変更

自動行軍に設定されている移動目標・追尾目標を変更するときは、「自動行軍」パレットであらためてその部隊を選択して、新たな移動目標・追尾目標を設定し直します。

■自動行軍の解除

部隊に設定されている自動行軍自体を解除したいときは、未行動の状態のときに、手動で他の行動を実行します。

行動——戦闘

「戦闘」のルール

自陣営の部隊が敵部隊に攻撃を仕掛ける行動を「戦闘」といいます。

■戦闘の種類

戦闘には、以下の3種類があります。

●直接攻撃

★隣接する敵部隊や直上・直下のヘックスの敵部隊に対して、「直接攻撃能力」のある武器で攻撃を仕掛けるのが直接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、自動的に反撃を行ないます。

★本来長射程の間接攻撃用の武器の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。

★複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★直下・直上の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することが可能です。たとえば高空階層の爆撃機が、低空階層の戦闘機を通り越して、地上階層の戦車に爆弾を落とすことができるわけです。

●間接攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形上に、「間接攻撃能力」のある長射程の武器で攻撃を加えるのが間接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、自動的に反撃が行なわれます。

★複数の敵部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離で

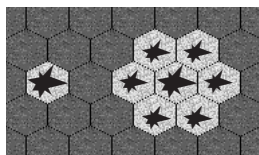
部隊の行動

の射程ではなく、それらの地上地形を迂回したうえで射程が計算されます。また魚雷は、海・浅い海・海軍基地・港・橋・鉄橋のヘックスしか通過できません。

★間接攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、部隊の練度が上がるほど起きにくくなります。誤射の場合には、反撃は行なわれません。

●広域ヘックス攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形上に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、自動的に反撃が行なわれます。

★攻撃目標の部隊がいるヘックスとその周囲6ヘックス（広域ヘックス）を同時攻撃します。中心部よりも周囲のヘックスの方が損害が軽くなります。広域ヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。

▲損害範囲のイメージ。左図が通常攻撃時、右が広域ヘックス攻撃時の損害範囲です

★広域ヘックス攻撃の着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在した場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。

★広域ヘックス攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、部隊の練度が上がるほど起きにくくなります。誤射の場合には、反撃は行なわれません。

★武器の中には、大型の爆弾や核爆弾のように、「戦闘」コマンドではなく「破壊」「支援」「核」コマンドで使用できる広域ヘックス攻撃武器もあります。詳しくは『行動――破壊』（64ページ）、『行動――支援』（67ページ）『行動――核』（68ページ）を参照してください。

■遭遇戦

★こちらから仕掛ける攻撃とは別に、遭遇戦という戦闘形態もあります。これは、移動中に索敵範囲外の敵部隊に隣接すると、移動が強制的に終了して自動的に始まる戦いで、一方的に攻撃を受けることになります。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。反撃も行なえ

ません。

ただし、遭遇戦が起こるのは、相手側の部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合に限ります。

★複数の敵に隣接した場合は、どれか1部隊からのみ攻撃を受けます。

★遭遇戦に巻き込まれた部隊は、戦闘終了とともにそのフェイズでの行動終了となります。

■戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるためには、部隊のいる地形・高度階層、部隊の有効攻撃手段、相手の反撃手段、部隊練度などを考慮する必要があります。

●有効な攻撃武器と損害力（命中率）

部隊が持つ武器には、超高空層の航空機を対象にした対「超高空」、高空層の航空機を対象にした対「高空」、低空層の航空機を対象にした対「低空」、重装甲の地上部隊を対象にした対「装甲硬」、歩兵や軽装甲の地上部隊を対象にした対「装甲軟」、海上艦船を対象にした対「艦船」、潜水艦を対象にした対「潜水艦」の7種類の兵種別に、命中率のような「損害力」が設定されています。

損害力はさらに、対「大型」損害力と、対・非「大型」損害力に細分化されます。つまり、都合14種類の損害力が設定されているわけです。

損害力が「0」の場合は、その兵種の敵に対して攻撃できないということを表わしています。また、損害力の数値が低すぎても戦果を期待できません。

武器には攻撃回数が設定されています。この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなります。

さらに武器には、固有の火力（攻撃力）が設定されていますが、これが大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなることにも留意しなければいけません。

敵部隊の種類と損害力の高さ、そして火力に応じて、部隊（兵器）や武器を使い分けてください。なお、各武器ごとの特性については、「兵器詳細情報」ダイアログの「武装情報」欄（100ページ参照）で確認してください。

●６種類の防御力

部隊には、攻撃手段と同様に、対「超高空」・対「高空」・対「低空」・対「地上」・対「海上」・対「海中」の6種類の「防御力」（回避

力）があります。戦闘の際には、相手側の高度に応じて、その防御力が効果を発揮します。防御力が高いほど、敵弾が命中しにくくなります。

●地形と回避力

攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の防御力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。

地形回避率は部隊を構成する兵器の移動型によっても異なってきます。地形別・移動型別の地形回避率は、【情報】>【地形回避表】メニューで表示される「地形回避表」パレットで確認できます。回避率の数値が高いほど、防御側に有利になります。

反撃についても、反撃を受ける側の部隊がいる地形が、その部隊の防御力に影響を及ぼします。

●部隊練度

部隊練度が高くなると、攻撃力・防御力が上がり、戦闘が有利になります。誤射も起きにくくなります。

●味方部隊による包囲効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、隣接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の防御力がダウンします。この場合、隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

●時間帯による損害力

時間帯が夕方・夜・深夜のときは、暗いために損害力が低下します。これは相手側も同様です。

●致命的打撃

相手部隊への攻撃が、まれに致命的打撃となる場合があります。致命的打撃が発生すると、リアルファイト表示時に部隊名などが赤く点滅し、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

●搭乗員の特殊能力

部隊に搭乗している将官・パイロットが、戦闘に関する特殊能力を有していた場合は、その能力による効果も加味されます。

■戦闘時の制限と事後処理

●残弾があって疲労度が最大に達していないときのみ戦闘可能

敵部隊に対しては、有効な攻撃武器があり、なおかつ残弾がある場合のみ攻撃を行なうことができます。つまり、対「高空」攻撃力のない部隊で戦闘機を攻撃したり、対「装甲軟」攻撃力はあるものの残弾数が「0」の武器で「装甲軟」の歩兵を攻撃はできないわけです。

また、疲労度が最大値の「50」に達している場合もいっさいの戦闘を行なえません。

●対潜水艦戦での有効武器

潜水艦を攻撃するときは、対潜水艦戦の攻撃能力特性のある武器を装備していなければいけません。同様に、潜水艦から攻撃を受けたときの反撃時には、対潜水艦戦の防御能力特性がある武器を装備していなければいけません。

●天候による戦闘不能

天候が嵐・吹雪のときは、航空戦・海戦を行なえなくなります。

●戦闘放棄も可能

その時点で戦闘可能な部隊に、攻撃させるかさせないかはプレイヤーの任意です。移動して敵部隊に隣接した場合でも、交戦をあえて避けて、そのまま行動を終了することも可能です。

●耐久度・編成数の減少

部隊を編成している機体の耐久度が減少しても、編成数が減らない限りは部隊全体の攻撃力は維持されます。機体が失われて編成数が減ってしまった場合は、その比率に応じて、部隊全体の攻撃力も低下します。

●反撃と武器の「優先度」

直接攻撃・間接攻撃・広域ヘックス攻撃を問わず、攻撃された部隊の側に、防御時に使用できる能力特性の武器が装備されており、なおかつ残弾があって、疲労度も「50」に達していない場合は、攻撃部隊に対して反撃を行ないます。ただし、遭遇戦では反撃は行なわれません。

索敵範囲外から仕掛けられた間接攻撃・広域ヘックス攻撃に対しても反撃は行なわれません。この場合、戦闘シーンでは攻撃した側が「未確認」と表示されます。

潜水艦から攻撃を受けた場合は、単に防御時に使用できる能力特性というだけでなく、対潜水艦戦での防御時に使用できる能力特性のある武器でなければ反撃を行なえません。

攻撃と反撃のどちらが先制処理されるかは、使用される武器の「優先度」に左右されます。「優先度」は「甲」「乙」「丙」「丁」の4種類があり、「甲」がもっとも先に処理されます。このため、攻撃を仕掛けたにもかかわらず、先に反撃で全滅するというような事態も起こります。

先制武器での攻撃または反撃が処理された後、生き残った機体による攻撃または反撃が処理されます。

環境設定ダイアログで【戦闘時に武器を選択する】をオンに設定すると、人間プレイヤーの陣営の部隊が攻撃を受けたときに、戦果予想ダイアログで反撃武器を選択できるようになります。

●戦闘の処理と影響

★戦闘の結果、損害の割合いに応じて部隊を編成する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は撃破されます。結果、部隊の編成数が減っていきます。さらに、部隊の編成機数がすべて失われた場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。

★任意の地形上に間接攻撃・広域ヘックス攻撃を行なったとき、その地形が建物であっても、建物自体には損害は出ません。

★攻撃・反撃を行なった部隊は、疲労度が上がります。

★攻撃・反撃を行なった部隊、敵の機数を減らした搭乗員は、経験値を得ることができます。敵部隊の機体を撃破したり、部隊そのものを全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。

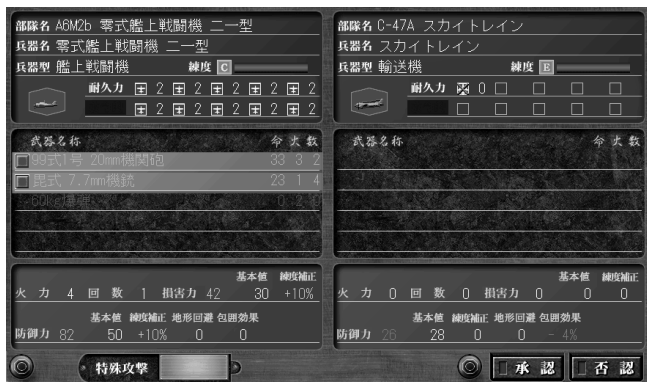
●耐久度と編成数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充フェイズのときに修理可能地点にいれば、「修理」によって回復します。また、戦闘で失われた編成数も、補充可能地点にいれば、「補充」で、ある程度回復します。

★戦闘の方法

①行動パレットの「戦闘」ボタンをクリックします。

②戦闘可能な敵部隊の上または間接攻撃可能な地形上に標的マークが表示されます。戦闘目標にしたい敵部隊・地形をクリックして指定してください。このとき、敵部隊が複数の高度階層にスタックしていて、自部隊がそれらの異なる敵部隊に対して攻撃可能な武器を装備していた場合は、戦闘目標の部隊をさらに選択してください。

③戦闘目標の部隊を選択すると、戦果予想ダイアログが表示されます。ダイアログ下段には、敵味方双方の「火力」・攻撃「回数」や予想「損害力」、予想「防御力」が表示されます。さらにダイアログ上段の「耐久度」欄には、戦闘後の耐久度・撃破数の予想が数値と「×」マークで、機体ごとに表示されます。これらの予想はあくまで目安に過ぎず、実際の戦果とは異なります。

ダイアログ中段には、装備している武器のデータが表示されます。武器名称左側の「■」マークは、その武器が攻撃に使われることを示しています。色の青・緑・黄・赤は武器の優先度の甲・乙・丙・丁を表わします。有効な武器が複数あるときは、それらの武器すべてに「■」ボタンが表示されます。「■」ボタンの色が明るい武器が、もっとも効果的で推奨される武器となりますが、別の武器の「■」ボタンをクリックすることで、使用武器を切り替えたときの戦果をシミュレートすることができます。また、ここで最終的に選択した武器が、実際に使用される武器となります。【特殊攻撃】は、搭乗員に「主翼切り」の能力があるときに使います。

④戦果予想ダイアログで【承認】ボタンをクリックすると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示する】欄の「表示方法」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

行動——破壊

「破壊」のルール

建物に対して、「破壊」能力を持った工兵が破壊工作をしたり、爆撃機の爆弾などの破壊可能な武器で建物を破壊攻撃する行動が「破壊」です。

■破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、「破壊」能力の兵器特性を持った部隊だけが行なえます。このうち、工作車・工兵以外の破壊可能部隊では、あわせて破壊可能な武器が有効であることが必要です。たとえば「武装交換」で破壊可能な武器を外してしまうと、たとえ「破壊」能力があっても、破壊攻撃ができなくなるので

注意してください。

破壊の対象となるのは、自陣営を含めたすべての建物です。また、建物ではありませんが塹壕・道路・線路も破壊対象に含まれます。

■破壊の処理と影響

破壊を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。この破壊耐久度が「0」になるまで、破壊は完了しません。

破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力の分だけ建物の破壊耐久度が減少します。

工兵の場合は、1回の破壊行動で減らせる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった部隊は、破壊完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。

編成数が1機の工作車の場合は、編成数ではなく、部隊の現在耐久度と最大耐久度の割合（最大は10割）によって、減らせる破壊耐久度が計算されます。たとえば現在耐久度が5割になってしまった工作車は、1回の破壊行動で10の5割分の5だけ建物の破壊耐久度を減らせます。

破壊耐久度が「0」になるとその建物は破壊され、破壊地形になります。同時に、陣営が中立になります。塹壕が破壊されると跡地は荒地になります。道路・線路の場合は、破壊耐久度がないために、1回の破壊行動で破壊が完了し、道路・線路が消滅して下の地形だけが残ります。

建物に収納中だった部隊は、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。また、完全に破壊された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

破壊された地形が橋・鉄橋・閘門だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行なった部隊も含めて、戦場マップから削除されます。これらの例を除いて、建物の上の部隊に、同時に損害を与えることはできません。

将官・パイロットが捕虜として捕らえられているときに敵陣営の捕虜収容所を破壊すると、捕虜を救出できません。救出するときは「占領」行動を取るようにしてください。

敵陣営の複数の根拠地が配置されているマップで、優先度がもっとも高い根拠地を破壊した場合、次に優先度の高い根拠地に、根拠地機能が移ります。自陣営の根拠地でも、同様のことが起こります。2WAYマップで2つのマップに根拠地が分散しているときは、根拠地機能も2つのマップ間で移動します。

破壊された根拠地は、修復が完了した後に再占領して取り戻すと、再び自陣営の根拠地として使用できるようになります。

破壊を行なった部隊は疲労度が上がります。

破壊を行なった部隊は経験値を得られます。

破壊の方法

①破壊したい建物・塹壕・道路・線路の上に、破壊能力のある工作車・工兵を移動します。これらの部隊で橋・鉄橋・閘門を破壊する場合は、その隣接ヘックスへと移動します。

その他の部隊で破壊を行なうときは、破壊可能な武器の特性に応じて、建物の真上・隣接ヘックス・射程圏内などに移動します。

②行動パレットで「破壊」ボタンをクリックします。

③工作車・工兵が直下の建物・塹壕・道路を破壊する場合で、他に選択できる破壊目標がないときは、破壊行動が即実行されます。

複数の破壊目標を選択できる場合や、橋・鉄橋・閘門を破壊する場合や、破壊可能な武器でその他の部隊が破壊攻撃を行なう場合などは、破壊可能な建物・塹壕・道路・線路の上に標的マークが表示されます。破壊目標をクリックして指定してください。

④建物の耐久度が減少するダイアログが表示されます。道路・線路は即座に削除されます。

行動――特攻

「特攻」のルール

自陣営の部隊が、自らを犠牲にしながら攻撃を仕掛ける行動を「特攻」といいます。

■特攻可能な部隊と特攻目標

特攻は、武器の「特攻用爆弾」を装備した大日本帝國の航空機・潜水艦だけが行なえます。

特攻の対象となるのは、隣接している敵陣営の部隊だけです。

■特攻の処理と影響

特攻を行なった部隊は、戦場マップ上から消滅します。

特攻攻撃が命中した場合、爆薬の火力の分だけ相手部隊の耐久度が減少します。

特攻の方法

①行動パレットの「特攻」ボタンをクリックします。
②特攻攻撃可能な敵部隊の上に標的マークが表示されます。特攻目標にしたい敵部隊をクリックして指定してください。
③特攻目標の部隊を選択すると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示する】欄の「表示方法」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

行動――支援

「支援」のルール

戦域拡大式の2WAYマップ（43ページ参照）で、全体マップ上の部隊が、拡大マップ内の領域に対して、爆撃・砲撃で攻撃を仕掛ける行動が「支援」攻撃です。

■支援攻撃可能な部隊と支援攻撃目標

支援攻撃は、「支援」の攻撃特性を持った武器を装備した部隊だけが行なえます。核爆弾は支援では使用できません。

支援攻撃は、実行する部隊が全体マップ側にいるときに、拡大マップへ移動するためのマップ間移動座標の、外周部の12ヘックスに対してのみ行なえます。

■支援攻撃の処理と影響

支援攻撃で爆撃・砲撃を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

支援攻撃で爆撃・砲撃が実行されると、広域ヘックス攻撃の攻撃半径よりもさらに1ヘックス分大きい弩級広域ヘックスが、拡大マップ内での攻撃対象となります。このとき着弾する中心座標は、拡大マップ内でランダムに決定されます。

支援攻撃の範囲内にいた部隊は、使用武器の3分の2の火力で攻撃されます。建物の破壊耐久力は、使用武器の破壊力分のダメージを受けます。

爆撃による支援攻撃は、天候により実行できないことがあります。

支援攻撃を行なった部隊は疲労度が上がります。

支援攻撃を行なった部隊、敵の機数を減らした搭乗員は経験値を得られます。

支援の方法

①行動パレットの「支援」ボタンをクリックします。

②支援攻撃可能な、マップ間移動座標外周部のヘックスの上に、標的マークが表示されます。いずれかの標的マークをクリックしてください。

③支援攻撃目標を選択すると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示する】欄の「表示方法」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、拡大マップ上で戦闘が処理されます。

行動——核

「核」のルール

一部の爆撃機によって、核爆弾を投下する専用の攻撃が「核」です。

■核攻撃可能な部隊と核攻撃目標

核攻撃は、核爆弾を装備した一部の爆撃機部隊だけが行なえます。

核攻撃目標は、建物を含む任意の地上ヘックスになります。

核爆弾を、行動の「支援」で使用することはできません。

■核攻撃の処理と影響

核攻撃を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

核攻撃が実行されると、核爆発範囲内の、航空部隊を除いたすべての地上部隊と艦船部隊が、完全に破壊されて消滅します。

範囲内の建物はすべて破壊地形となります。雪・凍結系の地形は、それらが解けた地形になります。水系・砂系・丘陵・山・山岳を除くそれ以外の地形は、すべて荒地となります。

このとき、広域ヘックス攻撃の攻撃半径よりさらに1ヘックス分大きい弩級広域ヘックスが被害範囲となります。

核攻撃を行なった部隊は疲労度が上がります。

核攻撃を行なった部隊は経験値を得ることができます。

核攻撃の方法

①行動パレットの「核」ボタンをクリックします。

②核攻撃可能な地形ヘックスの上に、標的マークが表示されます。任意の標的マークをクリックしてください。

③核攻撃目標を選択すると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示す

る】欄の「表示方法」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

行動――占領

「占領」のルール

敵陣営および中立状態の建物を「占領」すると、軍資金の収入増、補給・補充・修理・生産拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある根拠地の占領や、勝敗条件ラベルが貼られた建物の占領、捕虜となっている搭乗員を救出するための捕虜収容所の占領はとくに重要です。

■占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは、基本的には敵陣営および中立の建物だけです。

占領を行なえるのは、「占領」能力がある部隊だけです。

■占領の処理と影響

占領を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

各建物には、規模などに応じて占領耐久度が設定されています。この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。1フェイズあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は100％まで回復します。

なお、敵部隊の占領行動で減少した占領耐久度は、途中で、味方部隊が占領行動を取ることによって回復させることができます。

敵陣営の複数の根拠地が配置されているマップで、もっとも優先度が高い根拠地を占領した場合、次に優先度の高い根拠地に、根拠地機能が移ります。そして、占領した根拠地は大都市として機能するようになります。自陣営の根拠地でも同様のことが起こります。2WAYマップで2つのマップに根拠地が分散しているときは、根拠地機能も2つのマップ間で移動します。占領された根拠地は、占領して取り戻すと、再び自陣営の根拠地として使用できるようになります。

占領した建物に収納中だった部隊は、占領した陣営が鹵獲（兵器などを捕獲すること）したとみなされ、そのマップを終了した後のインターミッシ

ョン画面で、保有部隊として登場し、自陣営の部隊として活用できるようになります。ただし鹵獲した兵器は、その後、補給・補充・修理だけはできますが、進化・改良や生産はできません。

将官・パイロットが捕虜となっていた場合、その後最初に捕虜収容所が登場するマップで、収容所を占領して捕虜を奪還し、マップを終了すると、次のインターミッション画面から、再びこれらの将官・パイロットを搭乗員として使用できるようになります。この最初の機会を逃すと、以後のマップで捕虜収容所を占領しても、捕虜は取り戻せないので注意してください。

占領を行なった部隊は経験値を得られます。

占領の方法

①占領したい建物の上に占領部隊を移動させます。
②行動パレットで「占領」ボタンをクリックします。
③占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少します。同時にその割合を示すダイアログが表示されます。占領が完了した建物は、陣営色が自陣営の色に切り替わります。

行動——修復

「修復」のルール

「破壊」で、破壊耐久度が減った建物や、完全に破壊された建物を、元の状態に戻す行動が「修復」です。

■修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある工作車・工兵だけが行なえます。

修復の対象となるのは、完全に破壊された建物、または破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立の建物や塹壕です。

■修復の処理と影響

修復を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

工兵の場合、1フェイズあたりで元に戻せる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった修復部隊は、修

復完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。

編成数が1機の工作車の場合は、編成数ではなく、部隊の現在耐久度と最大耐久度の割合（最大は10割）によって、元に戻せる破壊耐久度が計算されます。たとえば現在耐久度が5割になってしまった工作車は、1回の修復行動で10の5割分の5だけ建物の破壊耐久度を回復できます。

完全に破壊された建物は、破壊耐久度が最大値まで戻らないと修復が完了しません。修復が完了すれば、建物は本来の機能を取り戻します。

修復を完了しても、その建物の所属陣営は変わりません。

修復を行なった部隊は経験値を得ることができます。

修復の方法

①修復したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します（工作車の場合は隣接ヘックスでも構いません)。橋・鉄橋・閘門を修復する場合は、修復部隊を隣接ヘックスに移動します。

②行動パレットの「修復」ボタンをクリックします。

③直下の建物・塹壕を修復する場合で、他に選択できる修復目標がないときは、修復行動が即実行されます。
複数の修復目標を選択できる場合や、橋・鉄橋・閘門を修復する場合は、修復可能な建物・塹壕・橋・鉄橋・閘門の上に標的マークが表示されます。修復目標をクリックして指定してください。

④修復行動が実行されて、建物の耐久度が回復するダイアログが表示されます。完全に破壊されていた建物は、修復が完了すると破壊地形が正常な建物地形に戻り、元の正常な建物として機能します。

行動——補強

「補強」のルール

建物の破壊耐久の最大値を引き上げる行動が「補強」です。

■補強可能な部隊と対象の建物

補強は、「補強」能力のある工作車・工兵だけが行なえます。

補強の対象となるのは、自陣営・同盟陣営・中立の建物や塹壕です。

■補強の処理と影響

補強を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

工兵の場合、1フェイズあたりで引き上げられる破壊耐久度は、部隊の編

成数の分だけになります。

編成数が1機の工作車の場合は、編成数ではなく、部隊の現在耐久度と最大耐久度の割合（最大は10割）によって、引き上げられる破壊耐久度が計算されます。たとえば現在耐久度が5割になってしまった工作車は、1回の補強行動で10の5割分の5だけ建物の破壊耐久度を引き上げられます。

破壊耐久度は、通常の2倍まで最大値を引き上げることができます。

1回の補強ごとに工作物資を1消費します。

補強を行なった部隊は経験値を得ることができます。

補強の方法

①補強したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します（工作車の場合は隣接ヘックスでも構いません）。橋・鉄橋・閘門を補強する場合は、補強部隊を隣接ヘックスに移動します。

②行動パレットの「補強」ボタンをクリックします。

③直下の建物・塹壕を補強する場合で、他に選択できる補強目標がないときは、補強行動が即実行されます。

複数の補強目標を選択できる場合や、橋・鉄橋・閘門を補強する場合は、補強可能な建物・塹壕・橋・鉄橋・閘門の上に標的マークが表示されます。補強目標をクリックして指定してください。

④補強行動が実行されて、建物の破壊耐久度の最大値がアップするダイアログが表示されます。

行動——収納

「収納」のルール

「収納」は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が自陣営の根拠地・都市群・飛行場・基地などの建物の中に入る行動です。

収納は、搭載と並んで、複数の部隊が同一ヘックスの同一高度階層で行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■収納可能場所と収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。また、兵器の種別によって収納先の建物も限定されます。詳しくは『建物の収納能力』（34ページ）を参照してください。

なお、収納される部隊が輸送部隊で、他の部隊を輸送中の場合は、輸送

されている部隊の数は、収納数に含めません。

■収納の処理と影響

収納行動を取った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

部隊が収納されると、部隊アイコンが戦場マップ上から消え、同時に部隊が収納された建物ヘックスの上部に「▽」マークが表示されます。

一度収納された部隊は、再び発進・離陸するまでは燃料を消費しません。

部隊が収納されている建物が破壊された場合、収納されていた部隊はすべて削除されます。占領された場合は、それらの部隊は占領した陣営に鹵獲されたとみなされ、次のインターミッション画面から、占領陣営の部隊として利用されます。

収納の方法

①収納したい部隊を、収納可能な建物の上に移動させます。

②行動パレットで「収納」ボタンをクリックします。

③収納が実行されます。

部隊の行動

行動――搭載

「搭載」のルール

輸送部隊に他の部隊が搭乗や着艦することを「搭載」と呼びます。通常、搭載される部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、発進や降下して、輸送部隊から離脱します。

搭載は、収納と並んで、複数の部隊が同一高度階層の同一ヘックスで行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■搭載可能な輸送部隊、搭乗可能な部隊

輸送部隊には、兵器型が飛行艇（大日本帝國のみ）・輸送機・装甲列車・装甲輸送車・輸送車・空母・水上機母艦・揚陸艦・輸送艦・輸送潜水艦の10種類があり、それぞれ搭載できる部隊が制限されます。また、装甲車の一部には歩兵を搭載できるものもあります。戦艦・重巡洋艦・軽巡洋艦・駆逐艦・砲艦といった戦闘艦の一部や潜水艦の一部には、編成機数の少ない偵察用の水上機・小型水上機や、小型潜水艦を搭載できるものもあります。

どの部隊を、どの兵器型の輸送部隊に搭載できるかは、「兵器詳細情報」ダイアログの「搭乗型」「搭載可能兵器」欄（97～98ページ参照）で確認

できます。この2つが一致した部隊同士だけが、搭載行動を行なえます。

中には、米国の艦上爆撃機B-25Bミッチェルのように、マップでの作戦開始時は空母に搭載されていても、一度発進して艦を離れたら再度着艦はできなくなる部隊もあります。同様のものには、大日本帝國のD4Y1改彗星二一型があります。

なお、輸送部隊が行動済みでも、その部隊への搭載行動自体は問題なく行なえます。

■搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を搭載中の輸送部隊だった場合は、2次搭載・3次搭載などで搭載されている部隊の数は、搭載数には含めません。

輸送部隊の中には、部隊数だけではなく編成数にも搭載制限がかかっているものがあります。たとえば、1部隊だけ水上機を搭載できる重巡洋艦で、その水上機部隊の編成数が1機に制限されているものがあります。この場合、たとえ1部隊であっても、3機編成の水上機部隊を搭載することはできません。

■搭載できる場所

搭載行動を取るとき、搭載する輸送部隊は特定の地形にいるか、自陣営（マップによっては同盟陣営も）の特定の建物にいなければなりません。

搭載を行なえる具体的な特定の地形については、【情報】>【輸送可能地形】メニューで表示される「輸送可能地形」パレットで確認できます。

輸送可能地形（搭載及び発進が可能となる地形）

兵器型＼地形	河川	深河川	湖	雪原	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	泥濘	浅瀬	浅い海	海	運河
飛行艇	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
飛行艇（蒼空）	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
輸送機	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
装甲車	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×
装甲列車	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
装甲輸送車	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×
輸送車	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×
空母	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
水上機母艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
戦艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
重巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
軽巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
駆逐艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○
砲艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○
揚陸艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
輸送艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

兵器型＼地形	根拠地	大都市	中都市	小都市	飛行場	簡易飛行場	陸軍基地	工場	海軍基地	港	電索施設	捕虜収容所	要塞	防空壕	油田	橋	鉄橋	閘門	塹壕	市街地	道路	線路
飛行艇	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
飛行艇（蒼空）	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送機	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
装甲車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
装甲列車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○
装甲輸送車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
輸送車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
空母	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
水上機母艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
戦艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
重巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
軽巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
駆逐艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
砲艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
揚陸艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

現在、輸送部隊が存在している地形について、輸送部隊への搭載および輸送部隊からの発進（降車）が可能な地形には「○」、できない地形には

「×」が表示されます。

なお、輸送機は自陣営の飛行場・簡易飛行場に、飛行艇・輸送艦・輸送潜水艦は自陣営の海軍基地・港に、収納されているときにしか、地上部隊を搭載・発進（降車）できません。

艦載機・水上機・小型水上機・小型艦・小型潜水艦を、空母・水上機母艦、戦艦などの戦闘艦、潜水艦といった艦船に搭載したり発進（降車）するときは、それらの艦船が進入できる地形であれば制限はありません。

■搭載中の部隊の発進・降車

搭載中の部隊が発進や降車を行なう場合は、搭載のときと同様、輸送部隊は特定の地形、または自陣営の建物にいなければなりません。

発進・降車を行なえる具体的な特定の地形については、【情報】>【輸送可能地形】メニューで表示される「輸送可能地形」パレットで確認できます。

発進・降車の例外は「空挺」能力を持った部隊で、輸送機がこの部隊を搭載中は、輸送機が飛行場・簡易飛行場に収納されていなくても、空挺可能地形の上空からなら、いつでも地上に降下して展開することができます。詳しくは『行動――空挺』（78ページ）を参照してください。

これらの関係をまとめたものが、下の表です。

■搭載・発進（降車）制限一覧

輸送部隊	輸送可能部隊数	搭載可能部隊	搭載・発進可能地形
●一部の飛行艇 注1	1	歩兵	海軍基地・港（要収納）
●飛行艇（蒼空）	8	歩兵	海軍基地・港・浅瀬
●輸送機	2～5	歩兵 注2	飛行場・簡易飛行場（要収納）
●一部の装甲車 注3	1	歩兵	進入可能地形
●装甲列車	1～9	歩兵 注4	進入可能地形
●装甲輸送車	1～3	歩兵	進入可能地形
●輸送車	1～2	歩兵	進入可能地形
●空母	1～12	艦載機	進入可能地形
●水上機母艦	4～8	水上機・小型水上機 注5	進入可能地形
●一部の戦闘艦	1～7	水上機・小型水上機	進入可能地形
●揚陸艦	8～12	歩兵など地上部隊 注6	海軍基地・港・浅瀬
●輸送艦	7～11	すべての地上部隊・小型艦	海軍基地・港（要収納）
●一部の潜水艦	1	小型水上機 注7	進入可能地形
●輸送潜水艦	1	歩兵・軽車両	海軍基地・港（要収納）

注：1　大日本帝國のH4H1九一式一号飛行艇・H8K2二式飛行艇一二型

が、これに該当します。

注：2　米国のC-47Bスカイトレインには、軽車両も搭載できます。

注：3　中国国民党のSd.Kfz.251/16機甲偵察車とオランダのオーヴァーヴァル・ワーゲンが、これに該当します。

注：4　ソビエトのBP-43編成装甲列車と独逸のBP42規格編成装甲列車には、軽車両も搭載できます。

注：5　大日本帝國の千歳にはさらに小型潜水艦を8部隊搭載できます。

注：6　大日本帝國の二等輸送艦・大発動艇と米国のLCVPは車両まで、米国のLSTと英国のLCTは重車両まで、米国のLCILは歩兵のみ搭載できます。

注：7　大日本帝國の巡潜丙型には、小型水上機ではなく小型潜水艦を搭載できます。

■搭載の処理と影響

2次搭載・3次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に、搭載先の部隊をお互いに入れ替えることができます。たとえば、輸送艦に、歩兵を搭載した輸送車と、工兵を搭載した装甲輸送車が搭載されていたとします。ここで、歩兵を装甲輸送車に、工兵を輸送車にそれぞれ載せ変えることができます。

輸送部隊が戦闘で損害を受けて、編成数が減っていた場合は、その編成数以上の部隊を搭載することができなくなります。たとえば歩兵を2部隊搭載可能な10両編成の輸送車が、7両に減ってしまった場合、搭載する2部隊の編成数もそれぞれが7人以下でなければいけません。

また、もともとが1機編成の輸送機などの場合は、編成数ではなく耐久度の損失比率を元に、搭載できる部隊の編成数が制限されます。たとえば耐久度が半分になってしまった輸送機には、最大編成数の半分以下の編成数の部隊しか搭載できません。

戦闘によって、輸送部隊の編成数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。

輸送部隊そのものが完全に破壊されて戦場マップから削除された場合は、搭載中の部隊も消滅します。

空母・水上機母艦・揚陸艦、伊勢（最終改良型）・最上（最終改良型）といった補給物資を積んだ艦船に搭載中の部隊は、次ターンの補給フェイズ・補充フェイズが訪れたときに、燃料・弾薬の補給、修理を受けることができます。

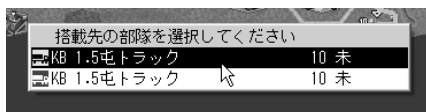
部隊を搭載中の輸送部隊には、部隊アイコンの上部に「▽」マークが表示されます。

部隊を搭載中に移動を行なった輸送部隊は、経験値を得ることができます。

搭載の方法

①搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動させます。

②行動パレットの「搭載」ボタンをクリックします。輸送部隊が1部隊しかいない場合は、即座に搭載が実行されます。

③輸送部隊が複数存在する場合は、搭載先の部隊を選択するためのポップアップメニューが表示されるので、目的の輸送部隊をクリックして選択してください。選択し終えると、搭載が実行されます。

行動――変形

「変形」のルール

「変形」能力の兵器特性を持った部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。この2つの形態を切り替える行動が「変形」です。

ちょうど車両から装備を降ろして野砲陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。

水陸両用車の中には、変形して水上形態を取らないと水上走行できないものがあります。大日本帝國の特二式内火艇カミ・特三式内火艇カチ・特五式内火艇トク、米国のM4シャーマンDDがそれに該当します。このうちM4シャーマンDDを除く3兵器は、陸上形態に変形後は、陸軍基地・工場に収納されないと、再び水上形態に戻せません。

歩兵の中にも、重装備を使用するために変形しなければならないものがあります。

ドイツの列車砲カールは、線路上か移動可能建物でのみ変形できます。

■変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形し

たときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

■変形後の処理と影響

変形を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

変形の方法

①行動パレットで「変形」ボタンをクリックします。

②変形が実行され、部隊アイコンの兵器シルエットが変更されます。

行動――空挺

「空挺」のルール

輸送機・飛行艇が搭載している「空挺」能力のある部隊が、上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

■空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力のある空挺兵などの歩兵部隊と一部の軽量な地上部隊だけが行なえます。

空挺の目標地点にできる地形は、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■空挺の処理と影響

空挺行動を取った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

空挺は、輸送部隊の直下または隣接ヘックスに対して行ないます。

空挺は、天候が晴れ・曇りのときに実行できます。

空挺の方法

①空挺部隊を輸送している部隊を、空挺可能なヘックスまたはその隣接ヘックスに移動させます。

②空挺させたい部隊を選択して、行動パレットで「空挺」ボタンをクリックします。

③空挺可能地点に目標マークが表示されるので、空挺させたい場所をクリックして選択してください。部隊が仮の空挺降下を行ないます。

④行動パレットが表示されるので占領などの行動を選択します。空挺後に別の行動を取らずに、単に空挺だけしたい場合は、仮の空挺降下をした部隊を、ここでさらにクリックするか、行動パレットの【承認】ボタンを

クリックします。

行動――武装交換

「武装交換」のルール

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装を交換する行動です。たとえば、空対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装を交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

■武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が行動フェイズの開始時点か、移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行なえます。

武装自体が1種類しかない部隊はこの行動を取れません。

■武装交換の処理と影響

武装交換すると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。

・部隊を生産したときに同時に行なった武装交換では、軍資金を消費しませんが、生産後に武装交換する場合は、その武装内容に見合った軍資金を消費します。なお、艦船・潜水艦は生産時には武装交換できません。

収納可能地点で武装交換すると、交換後に自動的に建物に収納されます。

武装交換した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

武装交換の方法

①行動パレットで「武装交換」ボタンをクリックします。

②武装パックごとの装備内容を示した「武装交換」ダイアログが表示されるので、【武装1】～【武装4】ボタンをクリックして目的のパックを選択します。

選択した武装の内容は、ダイアログ下段の武器情報欄にも連動して表示されます。データ列が明るく表示されている武器が、現在選択中の武装に含まれている武器です。なお、詳しい項目の内容は、『武装情報』(100ページ) と『武器情報』(101ページ) の項を参照してください。

用意されている武装が4種類に満たないときは、余分な【武装】ボタンは表示されません。

③【決定】ボタンをクリックすると武装が変更されます。

行動――道路施設

「道路施設」のルール

移動力を大きく消費するような地形に、道路を敷設する特別な行動が「道路施設」です。

■道路施設可能な部隊と道路施設可能場所

道路施設は、「道路」施設能力のある工作車だけが行なえます。

道路施設できる場所は、【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「道路」欄で確認できます。道路施設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■道路施設の処理と影響

道路施設を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

道路施設を行なうと、工作車の工作物資が1減ります。

道路には、破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」行動の攻撃目標にもなります。道路が破壊されると、下の地形はそのまま引き継がれますが、道路自体は消滅します。

道路施設を実行した部隊は経験値を得ることができます。

道路施設の方法

①道路を敷きたい経路に沿って工作車を移動させます。

②行動パレットで「道路施設」ボタンをクリックします。

③移動経路上の、道路施設が可能な地形に道路が敷設されます。

行動――線路施設

「線路施設」のルール

列車砲・装甲列車が移動するのに必要な線路を敷設する特別な行動が「線路施設」です。

■線路施設可能な部隊と線路施設可能場所

線路施設は、「線路」施設能力のある工作車だけが行なえます。

線路施設できる場所は、【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「線路」欄で確認できます。線路施設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■線路施設の処理と影響

線路施設を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

線路施設を行なうと、工作車の工作物資が1減ります。

線路には、破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」行動の攻撃目標にもなります。線路が破壊されると、下の地形はそのまま引き継がれますが、線路自体は消滅します。

線路施設を実行した部隊は経験値を得ることができます。

道路施設の方法

①線路を敷きたい経路に沿って工作車を移動させます。

②行動パレットで「線路施設」ボタンをクリックします。

③移動経路上の、線路施設が可能な地形に線路が敷設されます。

行動――架橋

「架橋」のルール

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、橋を架ける特別な行動が「架橋」です。

■架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「設営」能力のある工作車だけが行なえます。

架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。

架橋できるのは通常の橋であり、鉄橋ではありません。

■架橋の処理と影響

架橋を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

架橋を行なうと、工作車の工作物資が1減ります。

橋には破壊耐久度が設定されています。そのため、「破壊」行動などの攻撃目標になります。

橋には出入口があり、地上部隊はそれ以外の方向からは進入できません。

架橋を実行した部隊は経験値を得ることができます。

架橋の方法

①架橋したい河川の隣接ヘックスに工作車を移動させ、行動パレットで「架橋」ボタンをクリックします。

②工作車から見て、どの方向に架橋するかを指定するための目標マークが表示されるので、架橋場所をクリックして選択します。

③架橋場所から見て、どの方向に向けて架橋するかを指定するための目標マークが表示されるので、さらにクリックして選択します。

④架橋が実行されて、戦場マップ上に橋が架かります。

行動——塹壕設営

「塹壕設営」のルール

拠点防衛などに有利な特殊地形の塹壕を建設する特別な行動が「塹壕設営」です。

■塹壕設営可能な部隊と設営可能場所

塹壕設営は、「塹壕」設営能力のある工作車だけが行なえます。

塹壕設営できる場所は、平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に制限されています。

設営可能地点は、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「塹壕」欄でも確認できます。設営可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■塹壕設営の処理と影響

塹壕設営を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

塹壕を設営すると、工作部隊の工作物資が1減ります。

塹壕には破壊耐久度が設定されています。そのため、「破壊」行動などの攻撃目標になります。

破壊耐久度が減少した塹壕は、「修復」行動で耐久度が回復します。なお、破壊耐久度が「0」になって完全に破壊された塹壕は、戦場マップ上から除去され、跡地は荒地になります。

塹壕設営した部隊は経験値を得ることができます。

塹壕設営の方法

①塹壕を設営したい地点の真上に工作車を移動させ、行動パレットで「塹壕設営」ボタンをクリックします。

②塹壕設営行動が実行されて、戦場マップ上に塹壕が出現します。

行動 —— 仮設飛行場設営

「仮設飛行場設営」のルール

簡易飛行場として機能する仮設飛行場を建設する特別な行動が「仮設飛行場設営」です。

■仮設飛行場設営可能な部隊と設営可能場所

仮設飛行場設営は、「設営」能力のある工作車だけが行なえます。

仮設飛行場設営できる場所は、平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に制限されています。

■仮設飛行場設営の処理と影響

仮設飛行場設営を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

仮設飛行場を設営すると、工作部隊の工作物資が5減ります。

一度設営された仮設飛行場は、通常地形の簡易飛行場と同様の扱いになります。

仮設飛行場設営した部隊は経験値を得ることができます。

仮設飛行場設営の方法

①仮設飛行場を設営したい地点の真上に工作車を移動させ、行動パレットで「仮設飛行場設営」ボタンをクリックします。

②仮設飛行場設営行動が実行されて、戦場マップ上に簡易飛行場が出現します。

行動――合流

「合流」のルール

「合流」とは、戦闘の損害などで編成数を割り込んでいる部隊に、同じ兵器で構成されている別の部隊が隣接して機体を移し換える行動です。

■合流できない部隊

異なる兵器で構成されている部隊は合流できません。

同じ兵器構成でも、その時点での武装が異なる部隊同士は合流ができません。

編成数の上限が1機の部隊は合流できません。すでに編成数を満たしている部隊に対して合流を受け入れさせることもできません。

燃料不足や移動力不足で、合流先部隊が存在する地形ヘックスにたどり着けない部隊は合流が実行できません。

■合流の処理と影響

合流を行なうと、合流してきた部隊の部隊練度・燃料・弾薬・疲労度などによって、合流を受け入れた部隊の部隊練度・燃料・弾薬・疲労度なども平均化されます。

合流の結果、合流先の部隊の編成数が上限を超えることはありません。合流先の部隊が、本来の編成数に満たない機数で配置されていた場合は、合流によって、その生産時編成数を越えることができます。その場合も、最終的な編成数は、本来の編成数の上限を越えることはできません。

合流元の部隊の編成数が「0」になった場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。そのとき搭乗していた搭乗員は、インターミッション画面の搭乗員リストに戻ります。

合流元と合流先の部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。なお、合流先の部隊は、すでに行動済みであっても合流を行なえます。

合流の方法

①合流元の部隊を合流先の部隊に隣接させます。

②行動パレットで「合流」ボタンをクリックします。

③合流可能な部隊に目標マークが表示されるので、クリックで選択します。

④「合流」ダイアログが表示されます。上側が合流元、下側が合流先の部隊の概要です。ここで、ダイアログ中段の【▼】ボタンをクリックして、

合流元部隊から合流先部隊に、機体を移行していきます。

移行した機体を取り消したい場合は、【▲】ボタンで数を調節します。

⑤合流数を決めたら、【承認】ボタンをクリックします。合流が実行され、部隊アイコンに表示される機数が変更されます。

行動――分散

「分散」のルール

「分散」とは、1つの部隊を、2つの独立した部隊に分割する行動です。部隊数が減少した状況下で、前線に致命的な切れ目が生じそうになって部隊数を増やしたいときや、編成数が1機の航空機しか搭載できない艦船に航空機を搭載したいときなどに使います。

■分散できない部隊

編成数が1機の部隊は分散できません。

燃料不足や移動力不足で、分散先の地形ヘックスにたどり着けない部隊は分散が実行できません。

部隊の総数が、マップで設定された最大部隊数に達しているときは、分散行動そのものを実行することができません。

■分散の処理と影響

分散を行なっても、部隊の部隊練度・燃料・弾薬・疲労度などはそのまま維持されます。

分散では、分散元の部隊を完全に編成数「0」にはできません。最低でも1機の編成数は残ります。搭乗していた搭乗員は、分散元に残ります。

分散先の場所は、その部隊が進入可能な地形である必要があります。

分散した結果、分散先の部隊が未索敵の敵部隊の支配地域に引っかかると、通常の移動のときと同様に、遭遇戦に巻き込まれます。

分散した部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

分散の方法

①行動パレットで「分散」ボタンをクリックします。
②分散可能な場所に目標マークが表示されるので、クリックで選択します。
③「分散」ダイアログが表示されます。上側が分散元、下側が新たに分散で作られる部隊の概要です。ここで、ダイアログ中段の【▼】ボタンをクリックして、分散元部隊から新部隊に、機体を移行していきます。
移行した機体を取り消したい場合は、【▲】ボタンで数を調節します。
④分散数を決めたら、【承認】ボタンをクリックします。分散が実行され、指定したヘックスに新たな分散部隊が現われます。

行動――解散

不要になった部隊の「解散」

不要になった部隊は「解散」して、戦場マップ上から削除することができます。取り消しはできないので、この操作は慎重に行なってください。

部隊を解散するときは、行動パレットの「解散」ボタンをクリックします。すると「解散確認」ダイアログが表示されるので、【はい】ボタンをクリックします。搭乗員が搭乗していた場合は、搭乗員リストに戻ります。
「部隊表」パレット（102ページ参照）で、目的の部隊を選択して【解散】ボタンをクリックすることでも、解散を実行できます。

行動――補給・補充・修理

「補給・補充・修理」のルール

補給フェイズのときに、補給可能な地点にいる部隊は、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。これが「補給」です。

戦闘で失われた部隊の編成数も、補充フェイズのときに部隊が補充可能地点にいることで回復します。これが「補充」です。

戦闘で失われた機体の耐久度も、補充フェイズのときに部隊が修理可能地点にいることで回復します。これが「修理」です。

補給・補充・修理行動は、独立コマンドではないので行動パレットにボタンは表示されません。

■補給・補充・修理可能な場所

各部隊は、自陣営の根拠地・大都市・中都市・小都市・飛行場・簡易飛行場・陸軍基地・工場・海軍基地・港・要塞に収納されているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けることができます。ただし小都市では、燃料のみの補給となります。補給部隊の補給物資や工作車の工作物資は、弾薬を補給するのと同じ扱いになります。

各部隊は、自陣営の第一根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地に収納されているときに補充フェイズを迎えると、補充・修理を受けられます。

これらの大まかな設定は、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「補充」「修理」「補給・弾薬」「補給・燃料」欄でも確認できます。それぞれ可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■補給能力のある部隊からの補給

補給部隊から補給を受けられる部隊には、「被補給（車）」「被補給（艦）」の兵器特性がそれぞれ設定されています。また、補給を与えることができる部隊には、「補給」の兵器特性が設定されています。

空母・水上機母艦・揚陸艦や、大日本帝國の伊勢（最終改良型）・最上（最終改良型）に搭載中の部隊は、補給フェイズを迎えると燃料・弾薬の補給を受けられます。また、補充フェイズに修理も受けることができます。

地上部隊は、補給車に隣接しているか、同一のヘックスにいるときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

艦船部隊は、油槽艦に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

これらを大まかな一覧にしたのが下の表です。

兵器の種類	補給地点　※カッコ書きは隣接時	補充・修理地点
●航空機	飛行場・簡易飛行場	飛行場
●艦載機	飛行場・簡易飛行場・空母	飛行場・空母*修理のみ
●水上偵察機	海軍基地・港・水上機母艦・ 伊勢/最上最終改良型	海軍基地・ 水上機母艦*修理のみ 伊勢/最上*修理のみ
●飛行艇	海軍基地・港	海軍基地
●地上部隊	根拠地・陸軍基地・工場・揚陸艦・（補給車） 大都市・中都市・小都市*燃料のみ・要塞	根拠地・陸軍基地
●艦船部隊	海軍基地・港・（油槽艦）	海軍基地

■補給・補充・修理の制限と影響

補給車・油槽艦・空母・水上機母艦・揚陸艦、大日本帝國の伊勢（最終改良型）・最上（最終改良型）は、「補給物資」を積載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、補給車・油槽艦は、それぞれの補給物資を消費することで相互に燃料・弾薬を補給することができますが、補給物資そのものの相互補給はできません。

補給能力のある部隊の補給物資や、工作車の工作物資は、弾薬補給が可能な建物にいるときに補給を受けられます。

建物からの補給行動では、燃料・弾薬・補給物資・工作物資が補給されるときに相応の軍資金を消費します。燃料1に対して軍資金1、弾薬は弾薬1発・補給物資1・工作物資1に対して「武器情報」（101ページ参照）の「性能・補給」欄の価格が、軍資金から引かれます。

補充・修理行動では、その部隊を構成する兵器の価格と補充する機体数・耐久度に応じて軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。

他の部隊に燃料・弾薬を補給した補給部隊・搭乗員は、経験値を得ることができます。

補給・補充・修理を受けた部隊には経験値は入りません。逆に、補充・修理では、部隊全体の経験値が減少します。ただし経験値が下がっても、すでに獲得している部隊練度が下がることはありません。

補給の方法

①補給可能な地点に部隊を移動させておきます。

②新しい補給フェイズが訪れると、補給は自動的に行なわれます。

補充・修理の方法

①補充・修理可能な地点に部隊を移動させておきます。

②新しい補充フェイズが訪れると、1部隊ずつ、補充・修理内容を確認するためのダイアログが表示されます。

③補充・修理確認ダイアログの上段には、対象となる部隊の、部隊名・兵器名と、現在の機数、機体ごとの耐久度が表示されま

部隊の行動

す。

下段の【修理】【補充】【修理＆補充】ボタンをクリックすると、それぞれの行動を実行したときの結果が中段に表示されます。表示される項目は、補充後の「機数」、修理後の各機体「耐久度」、補充・修理に必要な「費用」、補充・修理費用を引いた後の「残資金」です。

※回復する機数・耐久度はランダムに決定されます。

④取りたい行動を【修理】【補充】【修理＆補充】ボタンで設定したら、【承認】ボタンをクリックします。

※【否認】ボタンをクリックした場合は、補充も修理も行なわれません。

⑤補充・修理が完了します。他にまだ補充・修理される部隊があった場合は順次、補充・修理確認ダイアログが表示されます。

増援部隊

マップによっては、増援部隊が設定されているものがあります。この場合、設定されたターンが訪れると、増援部隊が戦場マップに登場します。このとき、本来増援部隊が登場するヘックスに別の部隊が存在してスタック制限で登場できない場合は、その増援部隊は指定された登場地点の近くのヘックスから登場します。

登場可能なヘックスがない場合は、その増援部隊は削除されます。

部隊の生産

生産の概要

キャンペーンシナリオの1枚目のマップには、ゲーム開始時に敵味方双方の部隊が初期配置されていて、すぐに部隊に行動を指示できますが、作戦遂行のためには、戦力を補強する意味での部隊の「生産」が欠かせません。

部隊の生産は、戦場マップ上で行動フェイズの後に訪れる生産フェイズで行ないます。

戦域拡大式の2WAYマップ（43ページ参照）では、拡大マップ側での全陣営の行動フェイズが3回終了した時点で、生産フェイズが訪れます。

また、インターミッション画面の【編成】タブ画面でも部隊の生産を行なえます。この場合、生産した部隊は、保有部隊と同様に、戦場マップ上では、生産フェイズで配置して投入することになります。インターミッション画面での生産については113ページを、部隊の配置方法については119ページを参照してください。

なお、シナリオモードでは、生産自体を行なえません。

生産フェイズでの生産

「生産」のルール

■決められた生産型のみ生産可能

生産できる兵器は、陣営ごとに生産型が決められています。シングルマップモードでは生産型を変更することもできますが、日本軍キャンペーンでは大日本帝國、米軍キャンペーンでは米国の生産型の兵器だけになります。

さらにキャンペーンでは、生産ラインに登録されている兵器だけを生産できます。

生産ラインの兵器は、「進化・改良」（110ページ参照）した兵器を、量産型として「開発」（112ページ参照）することで、プレイヤーが追加したり

削除したりすることができます。

■軍資金

生産を行なうためには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。生産はこの軍資金を消費する形で行なわれ、当然、そのマップごとの保有軍資金を越えるような生産はできません。

■生産可能地点

生産は、自陣営の特定の建物でのみ行なえます。

部隊を生産できる建物と生産可能な部隊の種類は以下のとおりです。

●根拠地　：地上部隊

●飛行場　：超高空部隊・高空部隊・低空部隊（水上偵察機・飛行艇を除く）

●陸軍基地：地上部隊

●海軍基地：低空部隊（水上偵察機・飛行艇）・海上部隊・海中部隊

戦場マップ上に生産可能地点のない種類の兵器は、そのマップでは生産することができません。たとえば海軍基地のない戦場マップでは、艦船は生産できません。

■生産数などの制限

各陣営が持てる部隊数は、マップごとに最大部隊数として設定されており、生産によって一時的にでもこの制限を越えることはできません。また、各陣営が生産できる生産制限数もマップごとに設定されており、制限数に達するとそれ以上の生産ができなくなります。

部隊数が上限に達していて、別の部隊を新たに生産したい場合は、余分な部隊を「解散」行動で削除してから、生産を行なってください。

なお、キャンペーンシナリオ全体でも、所有できる部隊数は、各陣営ごとに500までに制限されています。

生産登録された部隊は、建物に収納された状態で配置されます。そのため、その生産可能建物に、別の部隊が収納数の上限まで存在するときは、部隊の生産はできません。

生産可能建物が破壊されると、生産能力が失われて生産を行なえなくなります。

生産は生産フェイズに行ないますが、生産登録された兵器は、兵器ごとに設定された一定のターン数が経過しないと、実際に配置されません。それまでは部隊としての行動を起こせません。

★生産の方法

①自陣営の生産フェイズのとき、生産可能な建物をクリックします。

②「生産」ダイアログが表示されます。ダイアログ左側の生産ラインには、その建物で生産可能な兵器の、「兵器型」アイコンと兵器型名、正式な「兵器名」、最大編成機数で1部隊生産するときの「価格」がリスト表示されます。

赤色表示されている兵器は、軍資金不足のために生産できないことを表わしています。

ダイアログ中央には、生産建物、そのマップでの現在の「軍資金」、「部隊数」の現在数/最大部隊数、現在までの生産数/生産制限数が表示されます。また、ダイアログ右側の「収納部隊」リスト下部には、その建物における「収納数」の現在数/最大収納数があわせて表示されます。

③生産ラインから、目的の兵器をクリックして選択します。このとき、【兵器詳細】ボタンをクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログ（94ページ参照）が表示され、その兵器の詳細な情報を確認できます。

④兵器が選択されているときに【>>登録>>】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすると、ダイアログ右側の「収納部隊」リストにその兵器が登録されます。

※【>>登録>>】ボタンをクリックする前に、ダイアログ中央にある「生産機数」コンボボックスで、生産する兵器の編成数の上限を調整することもできます。このとき、兵器リストの価格表示も、機数に応じて変化します。

編成数の本来の上限が1機や3機などの兵器の場合、余剰な機数を指定しても、実際は本来の上限機数までしか生産されません。また、このときの価格も、本来の上限機数のものが表示されます。

本来の編成数よりも少ない機数で生産された兵器は、以後、生産時の

機数がその部隊の編成上限数となります。

※「生産」ダイアログを閉じていないこの段階で、「収納部隊」リストに「生産中」と表示される兵器は、仮登録されただけで、まだ実際に生産はされていません。そのため、「収納部隊」リストで兵器を選択して【<<取消<<】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすれば、「収納部隊」リストからその兵器が削除され、生産の登録を取り消すことができます。ただし、いったん「生産」ダイアログを閉じて生産登録が完了してしまった部隊や、もともとその建物に収納中の部隊（ともに「収納中」と表示されます）は削除できません。

⑤生産登録した兵器に複数の武装が用意されている場合は、「収納部隊」リストでその兵器を選択して、【武装交換】ボタンをクリックすることで、初期配置時の武装を選択できます。具体的な武装の選択方法は、『行動——武装交換』（79ページ）を参照してください。

※ゲーム中の通常の武装交換では軍資金を消費しますが、生産時の武装交換では軍資金は消費しません。

⑥その建物で生産する兵器を登録し終えたら、【生産】ボタンをクリックして「生産」ダイアログを閉じます。すると、生産中の状態で、その兵器が「部隊」として登録されます。同時に生産価格が、軍資金から引かれます。

※すでに部隊を生産登録した建物でも、まだ収納能力に余裕がある場合は、あとから再び「生産」ダイアログを開いて、部隊を追加生産することが可能です。

その他の操作

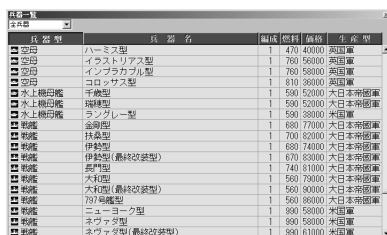
兵器・部隊関連情報

「兵器一覧」パレット

兵器一覧

全兵器

兵器型	兵器名	編成	燃料	価格	生産型
空母	ハーミス型	1	470	40000	英国軍
空母	イラストリアス型	1	760	56000	英国軍
空母	インプラカブル型	1	760	58000	英国軍
空母	コロッサス型	1	810	36000	英国軍
水上機母艦	千歳型	1	590	52000	大日本帝國軍
水上機母艦	瑞穂型	1	590	52000	大日本帝國軍
水上機母艦	ラングレー型	1	590	38000	米国軍
戦艦	金剛型	1	680	77000	大日本帝國軍
戦艦	扶桑型	1	700	82000	大日本帝國軍
戦艦	伊勢型	1	680	74000	大日本帝國軍
戦艦	伊勢型(最終改装型)	1	670	83000	大日本帝國軍
戦艦	長門型	1	740	81000	大日本帝國軍
戦艦	大和型	1	560	79000	大日本帝國軍
戦艦	大和型(最終改装型)	1	560	90000	大日本帝國軍
戦艦	797号艦型	1	560	86000	大日本帝國軍
戦艦	ニューヨーク型	1	990	58000	米国軍
戦艦	ネヴァダ型	1	990	58000	米国軍
戦艦	ネヴァダ型(最終改装型)	1	990	61000	米国軍

タイトル画面で【兵器詳細】ボタンをクリックするか、【情報】>【兵器一覧】メニューで表示される「兵器一覧」パレットでは、進化先兵器・改良先兵器も含めた本ゲームに登場するすべての兵器の、「兵器型」、「兵器名」、「編成」機数、初期武装での「燃料」、生産「価格」、「生産型」を、リスト形式で確認できます。

最上段のコンボボックスで生産型を選択すると、生産型別に兵器の絞り込みができます。

赤文字で表示されている兵器は、現在その陣営の生産ラインに登録されている兵器だということを表わしています。

■「兵器詳細情報」ダイアログの呼び出し

各兵器欄をダブルクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログを呼び出すことができます。

「兵器詳細情報」ダイアログ

「兵器詳細情報」ダイアログは同時に2画面まで表示することができます(タイトル画面から呼び出した場合は1画面しか表示できません)。

ダイアログ右上の【前兵器】【次兵器】ボタンをクリックすると、兵器リストの前後の兵器の詳細情報に切り替わります。【閉じる】ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。また、中央部の情報表示は【兵器特性】【武装情報】【移動消費】【兵器解説】ボタンで切り替えることができます。

「兵器詳細情報」ダイアログでは、以下の兵器パラメータを確認できます。

武器名称	火力	射程	損害力 超	高	低	硬	軟	艦	潜	性能 特性	対潜	攻撃	移動	広域	破壊	補給
20cm単装砲	8	4	0	8/ 9	12/15	42/60	81	32/40	0/ 0	攻	-	直間支	○		--	7
12cm連装高角砲	7	3	0	16/20	22/27	38/53	68	23/28	28/26	全	防	直間支	○		--	7
25mm連装機関砲	3	1	0	22/27	28/35	41/58	78	29/47	42/38	全	防	直	○		--	10
補給物資	0	0	0	0/ 0	0/ 0	0/ 0	0	0/ 0	0/ 0		-				--	5

●**兵器名**：その兵器の正式な名称です。

●**兵器型**：用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。兵器型ごとにアイコンも異なります。

兵器型には以下のものがあります。

★超高空・高空兵器・低空兵器

戦闘機 ･････対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。

重戦闘機 ･･･火砲などを強化して威力を増した戦闘機です。

戦闘攻撃機 ･対空・対地・対艦と満遍なくこなす航空機です。

攻撃機 ･････対地・対艦攻撃力が高い航空機です。対空戦は苦手です。

艦上戦闘機 ･対空戦を得意とする艦載機で、艦隊護衛に向いています。

艦上攻撃機 ･航空魚雷での対艦攻撃力に優れた艦載機です。

艦上爆撃機 ･爆弾で主に対地・対艦攻撃攻撃を得意とする艦載機です。

軽爆撃機 ･･･強力な爆弾などで対地攻撃を得意とします。

重爆撃機 ･･･大型の爆撃機で、移動型が超高空のものもあります。

偵察機 ･････特に地上に対する偵察が得意な航空機です。

艦上偵察機 ･海上での索敵範囲が広く、洋上偵察が得意な艦載機です。

水上偵察機 ･洋上偵察が得意で、多くの戦闘艦に搭載・運用されます。

哨戒機 ･････洋上偵察が主任務ですが対潜攻撃力も多少あります。

対潜哨戒機 ･広い海中視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行ないます。

飛行艇 ･････対潜攻撃以外に、搭載能力のあるものもあります。

輸送機 ･････歩兵を3～5部隊、輸送できます。

その他の操作

特殊攻撃機 ･特攻任務に特化されたジェット推進の航空機です。

★地上兵器

軽戦車 ･････速度は速いですが、装甲と火力に難があります。
中戦車 ･････地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。
重戦車 ･････装甲と火力は十分ですが、速度に問題があります。
装甲車 ･････軽武装の戦闘車両で、一部は歩兵を輸送できます。
偵察車 ･････移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。
牽引対戦車砲 対戦車砲に変形します。軽車両にも威力を発揮します。
牽引砲 ･････変形すると野砲陣地として間接攻撃可能になります。
牽引対空砲 ･対空砲陣地に変形します。対戦車兵器としても有効です。
自走ロケット砲 ･多連装ロケットランチャーで広域攻撃ができます。
対戦車自走砲 装甲の硬い戦車に対して特に威力を発揮します。
自走砲 ･････長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。直接攻撃できるものもあります。
自走対空砲 ･低空部隊には有効ですが、高空部隊には弾が届きません。
列車砲 ･････超長射程の砲撃ができますが、命中率の低さが難です。線路上を移動して、変形して射撃形態を取ります。
装甲列車 ･･･陸の戦艦とも呼ばれる重装備で強力な列車です。
装甲輸送車 ･歩兵を輸送できますが、戦闘能力は低めです。
輸送車 ･････歩兵を輸送できますが、戦闘能力は皆無です。
補給車 ･････地上部隊に燃料・弾薬を補給できます。
工作車 ･････建物を「破壊」「修復」「補強」できるのはもちろん、「架橋」「塹壕設営」「道路施設」「線路施設」「仮設飛行場設営」ができます。いわば軍隊の中の土木屋です。
歩兵 ･･･････建物の破壊・修復・補強能力のある工兵や、輸送機から空挺降下できる空挺部隊など、能力もいろいろと異なります。すべての歩兵が建物を「占領」できます。

★海上兵器

空母 ･･･････艦載機を1～12部隊搭載できます。
水上機母艦 ･水上偵察機を中心に4～8部隊搭載可能な小型空母です。中には小型潜水艦を搭載可能なものもあります。
戦艦 ･･･････海の要塞です。巨砲で長距離から攻撃を加えられます。
重巡洋艦 ･･･戦艦に次ぐ攻撃能力を誇る大型の攻撃型艦船です。
軽巡洋艦 ･･･重巡洋艦より多少見劣りしますが対艦能力に優れます。

駆逐艦・・・・・高い対空・対潜能力で大型艦船の護衛を主に務めます。

哨戒艦・・・・・小型の駆逐艦といった存在です。耐久度が多少劣ります。

砲艦・・・・・・・深河川で航行できるものもある沿岸任務向け小型艦です。

魚雷艇・・・・・接近する海上艦艇に対して魚雷などで攻撃を加えます。

揚陸艦・・・・・地上部隊を複数搭載可能で、浅瀬にも入れます。

輸送艦・・・・・海軍基地・港から海軍基地・港へ、地上部隊を7～10部隊輸送できます。

油槽艦・・・・・海上部隊・海中部隊に燃料・弾薬を補給できます。

★海中兵器

潜水艦・・・・・対艦・対潜攻撃が主任務ですが地上攻撃できる艦もあります。

輸送潜水艦・一部の地上部隊を搭載して輸送任務を行ないます。

●**移動型**：移動方式の特性に基づいた兵器の分類です。「高空」「低空」「無限軌道・甲～戊」「車両・甲～丙」「歩兵・甲～丁」「騎馬」「軌道」「海上・甲～戊」「海中・甲～乙」の23種類があります。移動型によって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なってきます。

●**搭乗型**：部隊が輸送部隊に搭載されるときに、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗型が、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと、「搭載」はできません。
搭乗タイプには「艦載機」「水上機」「小型水上機」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「小型艦」「小型潜水艦」の9種類があります。
なお、搭乗タイプが空欄の兵器は「搭載」自体が行なえません。

●**生産型**：その兵器が属している生産型です。

●**編成数**：1部隊を編成する機体の上限数です。1部隊あたりの編成数は、通常は10機（10両・10人）ですが、爆撃機・輸送機などの大型航空機や艦船などは1機（1両・1隻）、水上偵察機などは3機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。戦闘で失われた編成数は、補充で回復することができます。編成数が「0」になった部隊は戦場マップ上から消滅します。

●**価格**：その兵器で、編成数の上限の機数の部隊を生産した場合の、1部隊あたりの価格です。

●**生産ターン**：その兵器で部隊を生産した場合に、生産完了するまでに必要なターン数です。

●**兵器グラフィック**：その兵器のグラフィックです。「変形」能力のある兵

器の場合は、ここに【変形】ボタンが表示されます。クリックすると、変形後の兵器のグラフィックと兵器情報に切り替わります。

●**索敵範囲**：視認や電策（レーダー）などで周囲を探索し、敵を発見できるヘックス範囲を示したものです。ここには索敵範囲の半径のヘックス数が、6つの高度階層別に表示されます。電策がない部隊の索敵範囲は、夕方・夜・深夜の時間帯ターンは、暗いために狭くなります。

●**防御力**：その兵器が特定の高度階層の敵部隊から攻撃された場合、どの程度攻撃を回避できるかを表わしたものです。数値が大きいほど攻撃を回避しやすくなります。

●**搭載可能兵器**：輸送部隊が搭載できる兵器の搭乗型と搭乗数を表わしたものです。明るく表示されているものが搭載可能です。数値は、右が搭載可能な部隊数、左がその部隊あたりの編成数の制限を表わしています。たとえば「水上機」を1部隊搭載できる戦艦で、編成数の制限が「3」となっていた場合は、3機編成の水上機部隊を1部隊だけ搭載はできますが、10機編成の水上機部隊はたとえ1部隊でも搭載できないということを表わしています。

この欄で「水上機」と表示されている場合は、搭載できるタイプにその下位タイプである「小型水上機」を含んでいます。

地上部隊でも同様で、「重車両」は下位タイプの「車両」「軽車両」「歩兵」を含みます。また「車両」は「軽車両」「歩兵」を、「軽車両」は「歩兵」を含みます。

海上・海中部隊でも同様で、「小型艦」は下位タイプの「小型潜水艦」を含みます。

●**【兵器特性】**：その兵器特有の特殊能力や特性が点灯表示されます。特殊能力や特性には以下の22種類があります。

夜間‥‥夕方・夜・深夜の時間帯のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何%まで索敵範囲の半径のヘックス数が狭くなるかと、攻撃時の損害力が下がるかを表わしたものです。

隠蔽‥‥敵の索敵範囲内にいても、薮・林・森・密林・山・山岳・雪薮・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

水中隠蔽・敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近

付くまで姿を発見されない潜水艦特有の能力です。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

装甲 ‥‥地上兵器に関して、武器の損害力に影響を与える兵種が「装甲硬」「装甲軟」のどちらかであることを表わしています。

搭載 ‥‥別の部隊を搭載して輸送することができます。

揚陸 ‥‥海上兵器に関して、海軍基地・港以外の地形の「浅瀬」で、地上部隊を搭載・発進（降車）できるかを表わした能力です。

空挺 ‥‥輸送機などに搭載されているときに、飛行場・簡易飛行場に着陸していなくても地上に空挺降下できます。

着艦 ‥‥航空機に関して、空母・水上機母艦などに「搭載」コマンドで着艦できるかどうかを表わします。着艦できる場合は「着艦◎」ですが、中には一度発進して搭載状態から抜けると、二度と着艦できなくなる兵器もあり、その場合は「着艦△」が点灯します。「着艦△」の兵器は、インターミッション画面の【編成】タブ画面で、再び着艦状態にすることはできます。

変形 ‥‥移動形態と陣地形態、陸上形態と水上形態、軽装備形態と重装備形態などを「変形」で切り替えできる兵器です。中には、一度変形すると、陸軍基地・工場に収納されないと元の形態に戻れなくなる兵器もあり、その場合は「変形△」が点灯します。なお、変形可能な兵器の場合、このダイアログの兵器グラフィック欄に【変形】ボタンが追加され、変形前後の兵器データ表示を切替えできるようになります。

対潜哨戒・潜水艦の「水中隠蔽」能力を打ち消す能力です。

破壊 ‥‥建物や塹壕・道路・線路に対して「破壊」行動を行なえます。

補給 ‥‥隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。

被補給(車) 補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

被補給(艦) 補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

占領 ‥‥敵陣営や中立の建物、占領耐久度が減った自陣営の建物に対して「占領」を実行できます。

修復 ‥‥破壊されている建物や破壊耐久度の減った建物・特殊地形を

その他の操作

「修復」することができます。

補強‥‥建物や塹壕の破壊耐久度を、「補強」行動で増やすことができます。

設営‥‥河川・深河川・凍結河川に橋を「架橋」することができます。また、「仮設飛行場設営」をすることができます。

塹壕‥‥平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に「塹壕設営」することができます。

道路‥‥特定の地形に「道路施設」することができます。

線路‥‥特定の地形に「線路施設」することができます。

大型‥‥武器の損害力に影響を与える兵種が、大型兵器だということを表わしています。

生産可能施設 「根拠地」「飛行場」「陸軍基地」「海軍基地」のうち、その兵器を生産できる建物が点灯表示されます。

●**【武装情報】**：その兵器が装備可能な武装の概要が表示されます。この欄の右側にある【武装1】～【武装4】ボタンを選択すると、武装の内容が切り替わります。また、選択中の武装の武器情報が、ダイアログ下段にも連動して表示されます。用意されている武装が4種類に満たないときは、余分な【武装】ボタンは表示されません。

武器名称‥‥その兵器に装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、選択中の武装に含まれないことを表わしています。

回数‥‥‥‥1回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。回数が多い武器ほど、命中判定が多く行なわれます。

弾数‥‥‥‥選択中の武装のときの武器の弾薬数が表示されます。

優先度‥‥‥戦闘時に、その武器がどれだけ早く（先に）発射されるかを「甲」「乙」「丙」「丁」の4段階で表わしたものです。「甲」の武器がもっとも早く発射されます。

最大耐久度‥選択中の武装のときの1機あたりの機体の最大耐久度です。これが「0」になると、部隊を編成する機体が失われます。耐久度は修理で回復できます。

燃料‥‥‥‥選択中の武装のときの最大積載燃料です。移動すると燃料も減ります。超高空・高空・低空部隊は、収納中・搭乗中でない限り、移動していなくても滞空するために、通常移動力の2分の1の燃料を消費します。燃料は補給で満タンま

で回復します。なお、兵器型が「水上偵察機」「飛行艇」の航空部隊は、海上ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着水しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません（54ページ参照）。

通常移動力‥選択中の武装のときに、1ターンでどれだけ通常移動できるかを表わした数値です。基本的には移動力と同じヘックス数だけ移動できますが、通過する地形によって余分に移動力を消費するので、進めるヘックス数は減ります。

高速移動力‥より高速に（遠くに）移動するときに適用されるのが高速移動力です。通常移動力より遠くに移動できますが、燃料を2倍消費します。

●**武器情報**：ダイアログの最下段には、装備可能な武器それぞれの性能が表示されます。明るい帯で表示されている武器は、現在選択中の武装に含まれている武器だということを表わしています。

武器名称‥武器の名称です。

火力……基本的な攻撃力です。数値が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。

射程……何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかを示したものです。

損害力…攻撃に使われる武器は、攻撃目標の兵種が何であるかによって損害力（命中率）に差異が生じます。ここでは、「超高空」「高空」「低空」「装甲（硬）」「装甲（軟）」「艦船」「潜水艦」の各兵種に対してどれだけの損害力を期待できるか示しています。兵種は、「兵器特性」で設定されている「装甲（硬）」「装甲（軟）」以外は、すべて部隊の所属高度で分類されています。また、左側の数値は、その兵種の中でも「大型」の兵器特性に分類される兵器に対する損害力を表わしています。損害力の数値が大きいほど命中率が上がります。損害力が「0」のときは、対象となる兵種に対して、その武器を使用することはできません。

性能・特性・武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できます。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

その他の操作

性能・対潜・潜水艦を相手に戦闘したときの武器の特性です。

「攻」：潜水艦に攻撃を仕掛けるときに使用できます。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できます。

「−」：潜水艦に対して使えない武器です。

性能・攻撃・間接攻撃・支援攻撃できるかどうかについて略号で示してあります。

「直」：敵部隊との隣接時のみに使用できる武器です。

「間」：間接攻撃でしか使えない武器です。

「直間」：隣接時・間接攻撃時、どちらでも使用できます。

「支」：2WAYマップで「支援」に使える武器です。

性能・移動・「○」が付いている場合は、移動後に使用できる武器だということを示しています。

性能・広域・「○」が付いている場合は、広域ヘックス攻撃（59ページ参照）可能な武器だということを示しています。「◎」ではさらに範囲の広い弩級広域ヘックス攻撃ができます。

性能・破壊・その武器で、建物に対して「破壊」攻撃を加えたときに、破壊耐久度をどれだけ奪えるかの攻撃力を表わしたものです。数値がなくて「--」と表示されている武器は、「破壊」には使用できません。

性能・補給・その武器の弾薬補給を受けるとき、弾薬1発あたりいくらの軍資金が必要かを示したものです。

●**【移動消費】**：このボタンをクリックすると、対象となる地形を部隊が1ヘックス通過する際に、消費する移動力の、地形別一覧が表示されます。「−」と表示されている地形には進入はできません。

●**【兵器解説】**：このボタンをクリックすると、その兵器の歴史や性能について触れた解説文が表示されます。

★「部隊表」パレット

【情報】＞【部隊表】メニューで表示される「部隊表」パレットを使えば、自

部隊表

No.	Tp.	状態	座標	兵器名	部隊名	搭乗	練度	機数	燃料	疲労
27		行動済	26，44	KBトラック/15糎多連装噴進砲	KBトラック/15糎多連装噴進砲		E	10	47	0
28			25，43	日本軍・動員兵(甲)	日本軍・動員兵(甲)		D	10	25	0
29			22，39	日本軍・重兵装騎兵	日本軍・重兵装騎兵		E	10	81	0
30		行動済	26，29	四式小型貨物車	四式小型貨物車		D	9	25	7
31			21，51	九八式20粍高射機関砲	九八式20粍高射機関砲		E	10	21	0
32			9，50	一等輸送艦	一等輸送艦		E	1	354	0
33		生産中	14，44	Q1W1 東海 一一型	Q1W1 東海 一一型		E	1	70	0
34		搭載中	16，52	一式装甲兵車 ホキ	一式装甲兵車 ホキ		E	10	59	0
35		行動済	27，44	日本軍・重機関銃携行学徒兵	日本軍・重機関銃携行学徒兵		E	10	51	0
36			20，50	九七式軽装甲車 テケ	九七式軽装甲車 テケ		E	10	35	0

部隊数 173/250　解散　詳細　名称　選択

その他の操作

陣営の部隊を一覧表示しながら、特定の部隊の選択などを行なえます。

このパレットに表示される項目は左から、部隊番号である「No.」、部隊を構成する兵器の兵器型「Tp.」、搭乗中・搭載中・収納中・行動済・自動などの「状態」、現在位置のX,Y「座標」、「兵器名」、「部隊名」、将官・パイロットの「搭乗」の有無（搭乗している場合は「◎」）、部隊「練度.」、現在の編成「機数」、現在の「燃料」、現在の「疲労」度です。

項目タイトルの右端の【>>】ボタンをクリックすると、表示項目を絞り込むためのパネルを呼び出すことができます。ここでチェックを外した項目は非表示になります。

なお、「機数」「燃料」は、最大値の半分以下になるとオレンジ色で、4分の1以下になると赤色で表示されます。

パレット左下には、現在の部隊数とマップに設定された陣営の最大部隊数が併記されます。

■不要になった部隊の削除

パレット内で未行動部隊を選択した状態で、パレット下部の【解散】ボタンをクリックすると、「解散確認」ダイアログが表示されます。その部隊を戦場マップ上から完全に削除するなら、【はい】ボタンをクリックします。するとその部隊が解散して削除されます。搭乗員がいた場合は、搭乗員リストに戻ります。

■「部隊詳細情報」ダイアログの呼び出し

パレット内で部隊を選択した状態で、【詳細】ボタンをクリックすると、「部隊詳細情報」ダイアログを呼び出せます。

■部隊名の変更

パレット内で部隊を選択した状態で、【名称】ボタンをクリックすると「部隊名の変更」ダイアログが表示されます。部隊名を変更したい場合は、全角16文字以内で文字を入力し、【承認】ボタンをクリックします。特定の部隊に愛称を付けたり、行動を追いやすいように目立つ名前を付けたいときなどに使います。

■部隊のセンタリング表示

パレット内で部隊を選択した状態で、【選択】ボタンをクリックするか、部隊をダブルクリックすると、戦場マップ上でその部隊がいるヘックスが点滅し、また、画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

同時に選択部隊情報パネル（49ページ参照）に、その部隊の情報が表示されます。

★「部隊詳細情報」ダイアログ

「選択部隊情報」パネルで部隊アイコンをクリックしたときや（【F8】キーでも代用できます）、「部隊表」パレットで【詳細】ボタンをクリックしたときに表示される「部隊詳細情報」ダイアログでは、詳細な部隊のパラメータを確認できます。

　ダイアログで表示されるパラメータは、「兵器詳細情報」ダイアログ（94ページ参照）に、選択部隊情報パネル（49ページ参照）の情報を付け加えたもので、情報の見方も基本的にはそれらに準じます。

　ただしダイアログ中段左側に【部隊情報】【搭載中部隊】のボタンが追加され、【武装情報】欄の弾数・燃料も、「現在値/最大値」の表示に変わります。また、搭乗員がいた場合は、兵器グラフィックの上に、搭乗員の姓名と階級が表示されるようになります。

【部隊情報】欄では、その部隊の「マップアイコン表示」を確認できます。

【搭載中部隊】欄では、その輸送部隊が現在搭載中の部隊の、兵器型ミニアイコン・部隊名・編成機数が一覧で表示されます。

陣営関連情報

「陣営情報」パレット

【情報】＞【陣営情報】メニューを実行すると表示される「陣営情報」パレッ

陣営情報

陣営名	軍資金	資金収入	建物	部隊	生産型	同盟陣営
人 大日本帝國軍	13000/26000	20000	54	51	大日本帝國軍	
C ソビエト軍	8000/26000	6000	5	31	ソビエト軍	
C 関東軍	5000/5000	20000	50	6	大日本帝國軍	

トでは、参戦陣営の「陣営名」、「軍資金」の現在額/マップに設定された軍資金上限額、1ターンごとの「資金収入」、現在の保有「建物」数、現在の保有「部隊」数、「生産型」、「同盟陣営」の対象陣営が確認できます。

なお、「陣営名」の左には、人間プレイヤーの担当陣営に「人」、CPUの担当陣営に「C」のマークが付加されます。

「状況表」パレット

【情報】>【状況表】メニューを実行すると、ターン経過に沿った各陣営の勢力変遷を折れ線グラフで比較できる「状況表」パレットが表示されます。横軸は経過日数（ターン数）を表わしています。

パレット上部の8種類のタブをクリックすると、表示される内容を切り替えできます。

パレット下段の陣営色ボタンでは、陣営別に表示をオン・オフできます。

- **【領土数】**：各陣営の建物の総数です。
- **【収入】**：各陣営の毎ターンごとの軍資金収入額の変遷です。
- **【戦力部隊数】**：各陣営の残存部隊数です。
- **【戦力価値】**：各陣営の残存している部隊の総価格です。
- **【撃破機数】**：各陣営が撃破した敵陣営部隊の機体数です。
- **【損害機数】**：各陣営が失った部隊の機体数です。
- **【被害額】**：各陣営が失った部隊の機体の総価格です。

「戦果表」パレット

【情報】>【戦果表】メニューを実行すると、作戦日数（ターン制限数）に対する現在の経過日数や、軍資金の収支、部隊の生存率、建物の占有率など、全体的な戦果をまとめた「戦果表」パレットが表示されます。

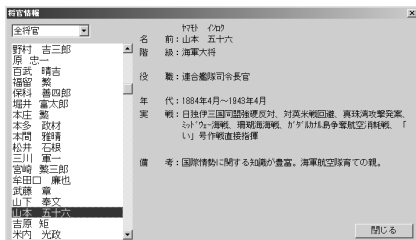
その他の情報

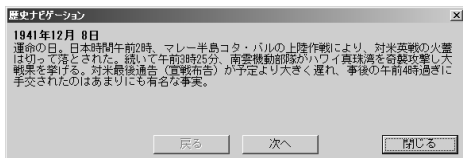
「将官情報」ダイアログ

【情報】>【将官情報】メニューを実行すると表示される「将官情報」ダイアログでは、太平洋戦争中の将官達のプロフィールを見ることができます。

ダイアログ左上のコンボボックスを用いると、陣営別に将官リストを絞り込むことができます。

指令書ダイアログ

【情報】>【指令書】メニューを実行すると、キャンペーンシナリオのゲーム開始前に表示された「作戦指令書」ダイアログを再び呼び出して、作戦の概要を確認することができます。

歴史ナビゲーションダイアログ

ゲーム中の年月日が、歴史上重要な事件や出来事が起こった年月日になると、その事件や出来事を解説する「歴史ナビゲーション」ダイアログが表示されます。

部隊と建物の検索

【次の部隊】【次の建物】コマンド

【検索】>【次の部隊】メニューを実行すると、次に行動可能な部隊の中から、部隊番号が若い順に、部隊のいるヘックスが点滅し、その部隊が画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

また、【検索】>【次の建物】メニューを実行すると、自陣営の建物が順次点滅し、その建物が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。

生産フェイズで【検索】>【次の建物】メニューを実行した場合は、部隊を生産可能な自陣営の建物が順次点滅し、その建物が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。

未行動部隊の自動処理

【行動フェイズ委任】コマンド

部隊の数が多いときは、主要な部隊だけに個別に行動命令を出し、残りのあまり重要ではない部隊の行動処理は、コンピュータに自動的に処理させることもできます。

その場合、手動で命令を出し終えた後で、【ゲーム】>【行動フェイズ委任】メニューを実行します。すると、人間プレイヤー陣営の未行動の部隊の行動が、1ターンの間だけコンピュータによって自動処理されます。

さらに生産フェイズに移行すると、部隊の生産指示を手動で行なうかどうか確認するダイアログが表示されます。【はい】を選択すると、手動での生産フェイズに移行しますが、【いいえ】を選択すると、生産フェイズがスキップされて、次の陣営へとバトンタッチされます。

ターン委任中のコンピュータの自動処理を中止したい場合は、「ターン委任中」ダイアログが表示されているときに、【解除】ボタンをクリックします。【F4】キーでも実行可能です。

フェイズ/ターンの終了

行動フェイズを終了して生産フェイズに移行するときは、【ゲーム】>【行動フェイズ終了終了】メニューを実行します。

自陣営の生産フェイズを終了して、次の陣営のフェイズに移行するときは、【ゲーム】>【ターン終了】メニューを実行します。【F12】キーでも実行可能です

戦場マップからの転進

その戦場マップで、勝利の見込みがなくなり戦いを放棄したくなったり、それ以上保有部隊などに損害を出したくなくなったときは、【ゲーム】>【転進】メニューを実行します。

転進はキャンペーンモードでだけ行なえます。

転進の結果、次にプレイするマップの分岐が変化することがあります。

キャンペーンの処理

インターミッション画面

キャンペーンモードでは、次のマップに進む前に、インターミッション画面が表示されます。

この画面では、プレイヤーが保有する部隊の編成や、保有部隊の兵器の進化改良、進化改良した兵器の量産型の開発、生産ラインの編集、保有部隊への将官・パイロットの搭乗といった操作が行なえます。

これらを操作するときは、画面上部のタブをクリックして機能を切り替えます。

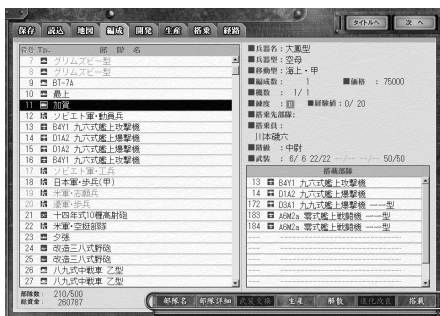
【編成】タブ画面

【編成】タブ画面には、前のマップで生き残った自陣営の部隊が、現在の保有部隊としてリスト表示されます。

前のマップで、敵部隊が収納されていた建物を占領すると、その敵部隊を鹵獲した（捕らえた）ことになり、以後、自陣営の部隊として保有部隊リストに追加されます。

保有部隊は、ひとつのキャンペーンを通じて最大500部隊までに制限されています。

※キャンペーンモードを始めた直後は、まだマップから持ち越した部隊が無いため、保有部隊リストには何も表示されません。

保有部隊リストには、部隊「番号」、兵器型「Tp.」、「部隊名」が表示されます。鹵獲した部隊は緑文字で表示されます。また、リスト下段には、

プレイヤーが現在保有している「部隊数」、キャンペーン全体を通しての総資金の現在値が表示されます。

ここでリストの部隊を選択すると、画面右側に、部隊を構成する「兵器名」、「兵器型」、「移動型」、最大「編成数」、生産「価格」、現在の編成「機数」と最大編成数、現在の部隊「練度」、現在の部隊「経験値」と次の練度に必要な経験値、輸送部隊に搭載されていた場合はその「搭乗先部隊」の名称、搭乗している将官・パイロットの「搭乗員」名、搭乗員の「階級」、装備している「武装」の武器ごとの残弾数と最大弾数が表示されます。

さらに、輸送部隊が別の部隊を搭載していた場合は、「搭載部隊」欄にそれらの部隊が表示されます。

画面下段の各種コマンドボタンは、明るい色で表示されているときに実行が可能です。

■【部隊名】

保有部隊リストで選択した部隊の名称を変更できます。

■【部隊詳細】

保有部隊リストで選択した部隊の「部隊詳細情報」ダイアログ（104ページ参照）を呼び出せます。

■【武装交換】

保有部隊リストで選択した部隊が複数の武装を持っている場合、武装を切り替えることができます。

詳しい方法は「行動――武装交換」（79ページ）を参照してください。

■【生産】

次のマップに進む前にあらかじめ部隊を生産しておいて、保有部隊に追加できます。生産した部隊は、前のマップから持ち越した部隊と同様に、新たなマップに配置することができます。

部隊生産の方法は、『生産の方法』（92ページ参照）に準じます。ただし、戦場マップ上での生産と異なり、「生産」ダイアログの上部には【航空機】【地上兵器】【艦船】の3つのタブが追加され、生産可能地点にとらわれることなく、陸海空の兵器を生産することができます。

また、戦場マップ上での生産と異なり、生産ターン数を必要としません。

■【解散】

保有部隊リストで選択した部隊を解散して削除することができます。

詳しい方法は「行動――解散」（86ページ）を参照してください。

■【搭載】

保有部隊リストで、搭載能力のある輸送部隊を選択した状態で、【搭載】ボタンをクリックすると、搭載ダイアログが表示されます。

画面左側には、現在の保有部隊の中で、その輸送部隊に搭載可能な部隊だけがリスト表示されます。画面右側には、現在搭載している部隊がリスト表示されます。

双方のリストで部隊を選択した状態で、【◀】【▶】ボタンをクリックすることで、任意の部隊を搭載したり、搭載を解除したりできます。

★【編成】タブ画面＞【進化改良】

保有部隊リストで、進化改良可能な部隊を選択した状態で、【進化改良】ボタンをクリックすると、進化改良ダイアログが表示されます。

※ダイアログ左上の元兵器欄をダブルクリックすると、その部隊の「部隊詳細情報」ダイアログが表示されます。

■進化のルール

進化できる部隊は、部隊レベルが最高の「★」に達していなければいけません。要するに、経験を積んでエリートとなった部隊に、旧式兵器しか使わせないのはふさわしくないので、分相応の最新型実験機を新たに支給し直して乗り換えさせる、といったイメージです。

進化行動を取る部隊の兵器は、特定の開発系統に属している必要があります。開発系統とは、史実での兵器開発実態に基づいて、あらかじめ設定された兵器の開発系統図のようなものです。具体的には、兵器Ａが年代と共に「Ａ→Ｂ→Ｃ→…」というように進化形の新型兵器に置き換えられることを指します。

つまり、現在の部隊を構成している兵器によっては、その後の新型兵器

開発につながらなかったものもあるわけで、その場合、その部隊は進化自体を行なえません。

最大編成数より少ない編成数で生産した兵器は、進化が行なえません。また、分散によって編成数が減った兵器も進化させることができません。

●進化の処理と影響

進化が完了すると、部隊を構成する兵器が、進化元の兵器から進化先の兵器へと切り替わります。

進化した部隊の経験値は「0」に、部隊練度は「E」に戻ります。

進化した兵器を、開発ライン（112ページ参照）に登録する準備が整います。

■改良のルール

部隊が使用している兵器の一部を改良して、兵器の性能向上を図る行動が「改良」です。

改良行動を取る部隊の兵器は、特定の開発系統に属している必要があります。開発系統とは、史実での兵器開発実態に基づいて、あらかじめ設定された兵器の開発系統図のようなものです。具体的には、兵器Ｄが「Ｄ→Ｄ改→新Ｄ改→…」のように改良発展していくことを指します。

つまり、現在の部隊を構成している兵器によっては、その後の改良型兵器開発につながらなかったものもあるわけで、その場合、その部隊は改良自体を行なえません。

最大編成数より少ない編成数で生産した兵器は、改良が行なえません。また、分散によって編成数が減った兵器も改良することができません。

●改良の処理と影響

改良が完了すると、部隊を構成する兵器が、改良元の兵器から改良先の兵器へと改造されます。

改良先の兵器の改良費用に応じて一定の軍資金が消費されます。

改良した兵器が、開発ライン（112ページ参照）に登録する準備が整います。

■進化改良の方法

①元兵器を進化させたい場合は【進化】ボタンを、改良したい場合は【改良】ボタンをクリックします。

②進化先、または改良先の兵器欄を選択します。選択した兵器欄が反転表示されます。

※進化先・改良先の兵器の数は、兵器によって異なります。現在の元兵器に進化型・改良型が存在しない場合は、進化先、または改良先の兵器欄に何も兵器が表示されません。

※兵器欄をダブルクリックすると、「兵器詳細情報」ダイアログが表示されます。

③その進化・改良を実行する場合は、【承認】ボタンをクリックします。

【開発】タブ画面

【開発】タブ画面では、進化・改良した兵器を、生産ラインに乗せるための準備である開発ラインの管理を行ないます。

【開発】タブ画面には、【編成】タブ画面の【進化改良】で進化・改良した兵器がリスト表示されます。

開発兵器リストには、「兵器型」、「兵器名」、開発「番号」、開発兵器リストに「新規登録」された兵器かどうかの別（新規兵器は「有」と表示されます)、生産ラインに「生産登録」可能かどうかの別（登録可能な兵器は「有」と表示されます）が表示されます。

ここでリスト下段の【航空】【陸上】【艦船】の各ボタンを選択することで、開発兵器リストに表示される兵器の種類を絞り込むことができます。

■「開発ライン」ダイアログ

開発兵器リストの「新規登録」欄が「有」の兵器をダブルクリックすると、その兵器を開発ラインに登録するかどうか決定するための「開発ライン」ダイアログが表示されます。

●新規開発計画

進化・改良したばかりの兵器は、「新規開発計画」ボックスに表示されます。このままでは、この兵器は量産するための生産ラインには登場しません。後々、この兵器を生産ラインに乗せて量

産したい場合は、開発ラインに正式に登録する必要があります。

新規開発計画を正式な開発ラインに乗せる場合は、【承認】ボタンをクリックします。すると、その開発系統の「開発ライン1」に計画が登録されます。すでに「開発ライン1」に別の兵器が登録されていた場合は、「開発ライン2」に登録されます。このとき、登録には生産価格に相当する軍資金が必要となります。

開発計画を【破棄】した場合は、その兵器の開発系統における先々の新規開発は、登録できなくなります。

※「新規開発計画」ボックスをダブルクリックすると、その兵器の「兵器詳細情報」ダイアログが表示されます。

●生産ラインへの登録

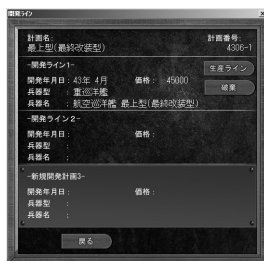
開発ラインに登録されている兵器開発計画は、その兵器に設定された開発年月日が訪れると、初めて、生産ラインに登録できるようになります。

この場合、開発兵器リストの「生産登録」欄が「有」と表示されるようになります。

その開発兵器を、量産に向けて生産ラインに登録したいときは、「開発ライン」ダイアログの該当兵器のボックスで【生産ライン】ボタンをクリックします。

生産ラインに登録すると、その兵器価格の軍資金が消費されます。また同時に、その兵器で構成された1部隊が、プレイヤーの保有部隊に、自動的に追加されます。

生産ラインへの登録を【破棄】した場合は、兵器価格の半分の軍資金が総資金に還流されます。

生産ラインに登録された兵器は、インターミッション画面の【編成】タブ画面の【生産】で保有部隊に加えたり、戦場マップ上で生産することが、自由にきるようになります。

【生産】タブ画面

【生産】タブ画面では、部隊の生産時に使用される生産ラインの管理を行ないます。

【生産】タブ画面には、現在生産可能な兵器の、「兵器型」、より細かい「兵器分類」、「兵器名」、生産「価格」が、【航空】【陸上】【艦船】の別に生

産兵器リストとして表示されます。また左下には、現在の総資金も表示されます。

右端の【中止】ボタンでは、その兵器の生産を中止する（生産ラインから削除する）ことができます。

■生産ラインの追加

生産ラインには、最終的に陸海空それぞれ100種類、合計で300種類の兵器を登録できますが、最初のうちは、ラインの空きそのものが少なく設定されています。

このため、開発ラインから新兵器を生産ラインに登録しようとしても、ラインが満杯で登録そのものができなくなることがあります。

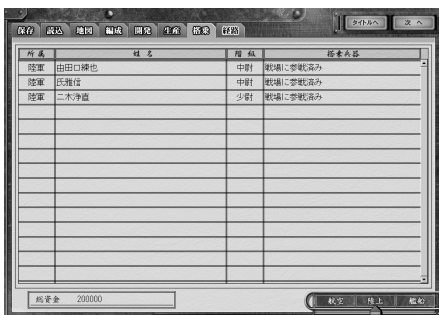
この場合、旧型や、使用頻度の低い兵器の【中止】ボタンをクリックして生産を中止し、ラインの空きを増やす方法がまずあります。

それでもラインが足りなくなったときは、【ライン追加】ボタンをクリックして、生産ラインの空き容量自体を増やしていきます。

ラインを1本追加するには、軍資金が1000必要です。

★【搭乗】タブ画面

【搭乗】タブ画面では、あらかじめ設定された部隊に搭乗している自陣営の将官・パイロットを、別の部隊に搭乗させることができます。

【搭乗】タブ画面には、現在配下にある将官・パイロットの、「所属」軍名、「姓名」、現在の「階級」、現在の「搭乗兵器」が、【航空】【陸上】【艦船】の別にリスト表示されます。航空・陸上・艦船の垣根を越えて部隊を乗り換えることはできません。

搭乗していた部隊が破壊されたり鹵獲された場合、搭乗員は以降のマップに登場する捕虜収容所（37ページ参照）に収容され、「搭乗兵器」欄にもそのことが表示されます。

使用できる将官・パイロットは、キャンペーンの進行とともに増えていきます。

■将官・パイロットの階級効果

将官・パイロットは、敵部隊の撃破数に応じて、練度が上がり、階級も昇級していきます。

階級は、もっとも低い「下士」から順に、「少尉」「中尉」「大尉」「少佐」「中佐」「大佐」「少将」「中将」「大将」「元帥」と上がっていきます。

将官・パイロットの階級が上になるほど、搭乗するの部隊の損害力・防御力が上がり、誤射の起こる確率が下がります。

なお、将官・パイロットによっては、特定の兵器に搭乗したときに、さらに損害力・防御力が上がり、誤射の起こる確率が下がることがあります。

■将官・パイロットの特殊能力

将官・パイロットには以下のような特殊能力が備わっていることがあり、搭乗した部隊の能力に影響を与えます。特殊能力は、階級が上がると増えていきます。

- **●天性**：防御力が上がります。
- **●指揮**：搭乗部隊に隣接する部隊の損害力・防御力が上がります。
- **●生還**：部隊の編成数の残りが複数の場合だけ、攻撃を受けても、必ず1機は撃破されずに残ります。
- **●主翼切り**：攻撃時の戦果予想ダイアログの【特殊】欄に、「主翼切り」が加わります。実行するときは、【特殊】ボタンをクリックしてください。
- **●人徳**：同高度の隣接部隊が、代わりにダメージを受けることがあります。
- **●激励**：隣接部隊の疲労度が上がりにくくなります。
- **●賭け**：防御力を下げるのと引き換えに損害力を上げることがあります。
- **●突貫**：隣接部隊の損害力が上がり、防御力が下がります。
- **●暗視**：夜間でも索敵範囲が低下しません。
- **●射撃**：機銃・ロケット系の武器の損害力が上がります。
- **●爆撃**：爆弾系の武器の損害力が上がります。

●砲撃　：大砲系の武器の損害力が上がります。

●待伏せ　：隠蔽能力が付加されます。

●遠目　：索敵範囲が拡がります。

●対戦闘機：戦闘機・艦上戦闘機への損害力が上がります。

●対爆撃機：軽爆撃機・重爆撃機への損害力が上がります。

●対戦車　：軽戦車・中戦車・重戦車への損害力が上がります。

●対輸送艦：揚陸艦・輸送艦への損害力が上がります。

●対潜水艦：潜水艦・輸送潜水艦への損害力が上がります。

●踏破山　：丘陵・山・山岳での移動消費が下がります。

●踏破木　：藪・林・森・密林・湿地・泥濘での移動消費が下がります。

●踏破雪　：雪原・雪藪・雪林・雪荒地・雪丘・雪山・雪山岳での移動消費が下がります。

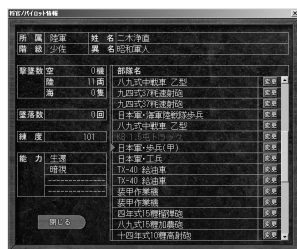
●踏破砂　：砂漠・砂丘・砂浜での移動消費が下がります。

●韋駄天　：移動力が上がります。

■「将官/パイロット情報」ダイアログ

【搭乗】タブ画面で将官・パイロットをダブルクリックすると、「将官/パイロット情報」ダイアログが表示されます。

　ここでは将官・パイロットの「所属」軍種、現在の「階級」、「姓名」、「異名」、これまでの「撃墜数」、みずからの「墜落数」、現在の「練度」、所持している特殊「能力」が表示されます。

「姓名」「異名」欄をダブルクリックすると、これらを全角20文字以内の範囲で変更することができます。

　ダイアログ右側の部隊リストで、赤色の「▶」マークで表示されているのが、現在の搭乗部隊です。リスト右端の【変更】ボタンをクリックすると、搭乗部隊をその部隊に変更することができます。

　なお、グレー表示されている部隊には他の将官・パイロットが搭乗しています。【変更】ボタンをクリックすると、元の搭乗員を降ろして交代することができます。

【経路】タブ画面

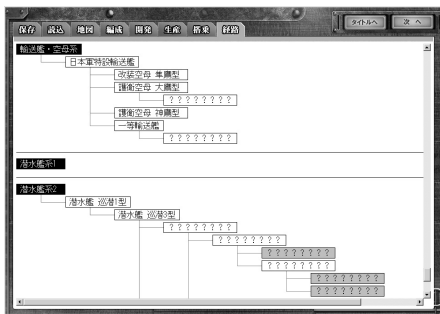
【経路】タブ画面では、兵器の進化・改良の開発系統をグラフィカルに確

認することができます。

画面で、任意の開発系統名をダブルクリックすると、その兵器系統での進化・改良系統図が表示されます。

赤線は兵器の進化経路を、緑線は改良経路を示しています。またグレー地の兵器は、別の開発系統に繋がっていることを表わしています。

兵器名をダブルクリックすると、「兵器詳細情報」ダイアログが表示されます。

なお、兵器名が「？」で表示されている兵器は、現状で未登場の兵器だということを表わしています。

その他のタブ機能

【保存】タブをクリックすると、キャンペーン全体のゲームデータを保存できます。

【読込】タブをクリックすると、保存してあったゲームデータを読み込めます。

【地図】タブをクリックすると、次に進むキャンペーンルートを示した「広域マップ」画面を呼び出すことができます。

キャンペーンモードでの特殊な処理

キャンペーンシナリオ全体の制約

キャンペーンモードでの「マップ設定」ダイアログでは、BGM以外いっさいの変更を加えることができません。

キャンペーンシナリオの分岐

キャンペーンモードでは、マップをどのように終了したかで、その先の展開が変わってきます。具体的には、大勝利・勝利・引き分け・敗北・転進の結果によって、次の本道のマップに進めたり、別のマップに飛ばされたり、同じマップをリトライさせられたり、ゲーム自体が終了してしまったり

します。これら分岐の設定はマップごとに設定されています。

基本的には、大勝利または勝利しないと先のマップに進めません。

■次のマップへ複数の分岐がある場合

あらかじめ用意された複数のマップの中から、次のマップを選択できるケースもあります。この場合、「広域マップ」画面で、プレイしたいマップをクリックして選択します。

■リトライ時の処理

分岐先が同じマップでのリトライの場合、前回のマップ終了日時の翌日が、新たな作戦開始日時になります。このとき、前回のマップ終了時の部隊データがそのままリトライでも用いられます。うまく利用すれば、リトライで部隊を叩き上げて部隊練度を上げることも可能です。

再編成画面

★成長した部隊の引き継ぎ

キャンペーンモードでマップを終了すると、これまでの戦闘経過などをグラフで確認できる戦果報告画面・評価画面に引き続き、資金加算画面が表示されます。

大勝利では10万、勝利では5万のボーナス資金を得ることができます。

続けて、マップで生き残った部隊を次のマップへと引き継ぐための再編成画面が表示されます。戦闘経験を重ねて練度が上がった部隊や「進化」「改良」した部隊を、より多く生き残らせて、先のマップに持ち込むほど、戦いを有利に展開できます。

■保有部隊の補充と解散

再編成画面の保有部隊リストには、前のマップで生き残った部隊（燃料・弾薬は総資金を消費する形で満タンまで回復します。疲労度も回復します）、生産途中だった部隊（生産は完了します）、鹵獲した敵兵器が一覧

表示されます。
　ここでは主に、損害を受けて減少した編成数の補充と、不要な部隊の解散、最大部隊数を越えてしまう場合の余分な部隊の解散の指定を行ないます。
【全補充】ボタンをクリックすると、保有部隊リストのすべての部隊に「補(充)」のチェックが入ります。逆に【補充解除】では、一度設定したすべての「補（充)」チェックが解除されます。
【全解散】ボタンをクリックすると、保有部隊全てに「解（散)」のチェックが入ります。
　また、保有部隊リストの「補充」「解散」欄を直接クリックすることでも、「補（充)」「解（散)」指定のオンオフができます。
　最後に【完了】ボタンをクリックして「再編成」ダイアログを閉じると、指定した部隊の補充と解散が実行されます。
　なお、補充では、その兵器価格に相応する軍資金が、総資金から差し引かれます。

部隊の配置

　新たなマップを開始したとき、戦場マップ上には、初期配置された部隊以外、自陣営の保有部隊は存在しません。新たなマップに引き継がれた自陣営の保有部隊は、生産フェイズのときに、生産と同じ要領で戦場マップ上に配置していきます。

部隊配置の方法

①生産可能建物または、第一根拠地に隣接する周囲6ヘックスをクリックします。
②【生産】メニューの下に【配置】メニューが表示されるので選択します。すると「部隊配置」ダイアログが表示されます。
③保有部隊リストで、配置したい部隊を選択して【配置】ボタンをクリックします。生産可能建物の場合、収納数に達するまで、連続して【配置】ボタンをクリックできます。
④【閉じる】ボタンをクリックすると、部隊が建物に収納配置されます。
　1回の生産フェイズで配置しきれなかった部隊は、後のターンの生産フェイズで、あらためて追加配置することができます。

新たなマップに配置可能な場所がない兵器型や、マップでの最大部隊数を越えてしまうために配置しきれない部隊は、未配置部隊として保有され、また別のマップで配置することが可能です。

シングルマップモード

キャンペーンモードで終了した各マップ（大勝利・勝利・引き分け・敗北・転進を問いません）は、シングルマップモードで新規ゲームとして選択できるようになります。

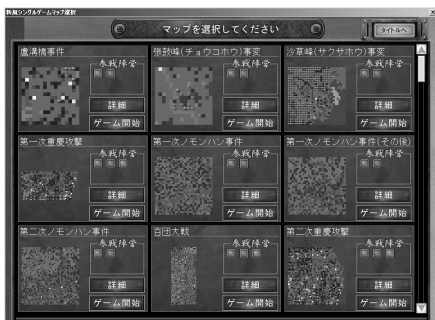
シングルマップでは、ゲーム開始時の「マップ設定」ダイアログで、担当陣営や初期軍資金、生産部隊制限数や最大部隊数、作戦日時・天候などを自由に変更することができます。

シングルマップでは、自陣営を含めたすべての陣営の部隊が、初期配置された状態でゲームがスタートします。

●プレイヤー変更コマンドの追加

シングルマップモードのときにだけ、ゲーム中に陣営担当プレイヤーを変更できます。変更するときは【ゲーム】>【プレイヤー変更】メニューを実行して、プレイヤー変更ダイアログを呼び出します。

「参戦者」欄のコンボボックスで、【ユーザー】に設定した陣営は人間プレイヤーが担当することになります。【CPU】に設定した陣営はコンピュータプレイヤーが担当することになります。

コンピュータプレイヤーが担当していた同盟陣営の態勢に一時的に手を入れたいときなどにご使用下さい。

ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。WindowsXPの場合は、「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」→「ハードウェア」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバの詳細」で確認できます。

6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

■ご注意■

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※Microsoftは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月〜金（祝祭日を除く）　10:00〜12:00・13:00〜17:00
電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp
なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

マニュアル制作協力：アップルシティ

2006年8月初版発行

インターネットで最新情報をGet！

弊社では、インターネット上で、
自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についてもWEBページをご参照ください。
WEBページのアドレスは以下のとおりです。

http://www.ss-alpha.co.jp/

システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル